



**CREATIVE UNIVERSITY**  
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

2016

ANA LÚCIA SOARES RIBEIRO

## **MÚSICA ILUSTRADA: INTERPRETAÇÕES VISUAIS DE CANÇÕES**





**CREATIVE UNIVERSITY**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

2016

ANA LÚCIA SOARES RIBEIRO

## **MÚSICA ILUSTRADA: INTERPRETAÇÕES VISUAIS DE CANÇÕES**

Projecto apresentado ao IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual, opção de especialização em Design Visual, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Armando Vilas-Boas, Professor Auxiliar do IADE-U.





**o júri**

presidente



**agradecimentos**

Ao Professor Doutor Armando Vilas-Boas, pelo incentivo e apoio permanente no decorrer de todo o segundo ano do Mestrado.

Aos meus pais, que me apoiaram incondicionalmente, quaisquer que fossem as minhas decisões.

À minha irmã e ao Rui por todo o apoio que me deram ao longo deste projecto e pela ajuda nas sessões fotográficas.



**Palavras-chave**

Ilustração, Cultura Visual, Design Visual, Música, Comunicação Visual.

**Resumo**

A conjugação entre os vários patamares do saber, em toda a sua abrangência, tem desempenhado um papel muito importante no aprofundamento e desenvolvimento, como na grandeza, da cultura visual.

Na nossa sociedade, globalizada, em que o conhecimento evolui ao minuto e se fazem novas descobertas ao segundo, o intercâmbio de informação e o tratamento dessa mesma informação é importantíssimo nas várias áreas em que acontece, de modo a ser distribuído de forma acessível e entendível pelas massas que o “consomem.”

Da experiência de uns, e de outros. Da descoberta rápida, que se dá a cada hora, em cada franja do conhecimento, nasce uma compreensão e sensibilidade, novas e mais ricas. Tudo isto é extensível à música. Ritmo, tom, intensidade e porque não “cor”, que nos aparece rica e forte, numa explosão de sentimento ao ouvido e à vista (estendendo-se ao âmago da arte, seja quais forem as suas manifestações escritas, pictóricas, sonoras ou outras), mas, focada na interpretação que fiz no meu trabalho sobre a música, imagens e sons são muito importantes para a transmissão da mensagem que se pretende fazer chegar a quem a ouve e interioriza.

A ligação entre som e imagem é cada vez mais real, quando a música nos é servida a cada hora de forma mais sofisticada, “representada” e acompanhada por imagens (clips de vídeo e outros) a fazer a interligação harmoniosíssima entre uma e a outra, contando-nos histórias, transmitindo-nos a sua moral e outro tipo de mensagens que nos falam até do mundo em que vivemos e o confrontam com realidades mais tristes ou nos incitam a mudá-lo... Toda esta vertente é francamente estimulante e foi sobre a sua compreensão, representação e grande importância que fundamentei o meu trabalho na exploração de 13 músicas vezes 32 ilustrações e a sua exploração visual, utilizando diferentes técnicas e materiais. Como conclusão, verifica-se que a música pode efectivamente articular-se de modo harmonioso com as suas interpretações visuais, sendo que estas foram exploradas neste projecto num espectro oscilando desde o mais figurativo e virtual até ao mais metafórico variando o carácter de uma abordagem de acordo com as músicas.



**keywords**

Illustration, Visual Culture, Visual Design, Music, Visual Communication.

**summary**

The combination between the various levels of knowledge in all its scope, has played a very important role in deepening and development, as the magnitude of visual culture.

In our society, globalized, where knowledge evolves minute and make new discoveries to the second, the exchange of information and treatment of such information is important in several areas where happens to be distributed in an accessible way and understandable the masses that "consume."

From experience one, and others. The fast discovery, which happens every hour, every fringe of knowledge, it is born an understanding and sensitivity, all new and more rich. All this extends to the music. Rhythm, tone, intensity and why not "color" appears to us rich and strong, in a burst of feeling in the ear and on view (extending to art core, is whatever its written manifestations, pictorial, sound or other) but focused on the interpretation I made in my work on the music images and sounds are very important for the transmission of the message that is intended to convey to the listener and internalizes.

The link between sound and image is becoming more real when the music (we are served) every hour, more sophisticated, "represented" and accompanied by images (video clips, etc.) to make great harmony interconnection between and the other, telling us stories, sending us their moral and other kind of message that speaks to the world we live in and confronts him with the saddest realities or the prompts to change it ... This whole aspect is downright exciting and went on their understanding, representation and great importance on my work by observation of 13 songs within 32 illustrations and their visual exploration, content and even sound, using different techniques and materials to achieve the conclusion it reaches. In conclusion, it appears that music can effectively articulate harmoniously with their visual interpretations, and these were explored in this project a spectrum ranging from the most figurative and virtual until more metaphorical varying the nature of an approach according to the songs.





## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	19
1.1. INTRODUÇÃO .....	21
1.2. OBJECTIVOS.....	23
1.3. METODOLOGIA PROJECTUAL .....	25
2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....	27
2.1. CULTURA VISUAL.....	29
2.2. A ANÁLISE DA IMAGEM .....	30
2.2.1. INTERACÇÃO ENTRE IMAGEM E PALAVRAS.....	31
2.2.2. TIPOGRAFIA .....	32
2.2.3. TIPOGRAFIA EXPRESSIVA.....	32
2.2.4. IMAGEM E COMUNICAÇÃO.....	36
2.2.5. IMAGEM E IMAGINÁRIO .....	37
2.3. RELAÇÃO ENTRE IMAGEM E SOM.....	39
2.3.1. O AUDIOVISUAL.....	41
2.4. A COR .....	43
2.4.1. CORES E SOM (SINESTESIA).....	46
2.5. MÚSICA NO DESIGN.....	50
2.6. INTERPRETAÇÃO VISUAL.....	52
2.6.1. A OBRA E O ARTISTA .....	55
2.6.2. EMOÇÕES .....	56
2.7. WASSILY KANDINSKY – O PINTOR DO SOM E DA VISÃO .....	60
3. PROJECTO VISUAL.....	65
3.1. SONG OF THE LONELY MOUNTAIN.....	67
3.2. CASTLE OF GLASS .....	73
3.3. ALICE (UNDERGROUND) .....	77
3.4. ISLANDER .....	85
3.5. MONSTER.....	91
3.6. PSYCHO .....	95
3.7. IN PERFECT HARMONY .....	105
3.8. MERMAID.....	111
3.9. NEVER ENDING STORY .....	117
3.10. UNWRITTEN .....	121

3.11. THE CROW, THE OWL AND THE DOVE.....	131
3.12. DIRTY POP .....	139
3.13. POKER FACE .....	147
4. CONCLUSÕES .....	155
5. BIBLIOGRAFIA .....	159

## LISTA DE FIGURAS

<b>Fig. 1</b> - Exemplo de Expressividade na Tipografia - (Arte de Jan Renor Curioso, Philippines, 2015, Behance.).....	34
<b>Fig. 2</b> - Segundo Exemplo da Expressividade - (Arte de Jan Renor Curioso, Philippines, 2015, Behance).....	34
<b>Fig. 3</b> - Expressividade na Tipografia - (Arte de Luke Dwyer, Australia, 2015, Behance)....	35
<b>Fig. 4</b> - Esquema exemplificativo sobre uma possível classificação da imagem de acordo com a sua função comunicativa (Joly, 2015).....	36
<b>Fig. 5</b> - Esquema exemplificativo sobre os vários significados das cores e a sua ligação às nossas emoções e comportamentos.....	45
<b>Fig. 6</b> - Paleta de cores disponível à escolha das pessoas para começarem o teste. ....	47
<b>Fig. 7</b> - Selecção das cores para concluir o tipo de música que estas representariam.....	48
<b>Fig. 8</b> - Outra selecção diferente para dar resultado a outro género de música. ....	48
<b>Fig. 9</b> - Diagrama com palavras-chave que podem dar origem a símbolos para expressar em certo tipo de significado.....	52
<b>Fig. 10</b> - Esquema do nosso cérebro com todas as secções dos nossos sentidos.....	57
<b>Fig. 11</b> - Obra de Kandinsky: Composition III, 1913. (WassilyKandinsky.net).....	61
<b>Fig. 12</b> – Obra de Kandinsky: Composition VI, 1913. (WassilyKandinsky.net) .....	62
<b>Fig. 13</b> - Obra de Kandinsky: Panel For Edwin R. Campbell No.4, 1914. (WassilyKandinsky.net).....	62
<b>Fig. 14</b> - Obra de Kandinsky: Calm Bend, 1925. (WassilyKandinsky.net) .....	62
<b>Fig. 15</b> - Song of the Lonely Mountain: Peça Final. ....	70
<b>Fig. 16</b> - Song of the Lonely Mountain: Pormenor. ....	71
<b>Fig. 17</b> - Song of the Lonely Mountain: Pormenor. ....	72
<b>Fig. 18</b> - Castle of Glass: Peça Final.....	75
<b>Fig. 19</b> - Castle of Glass: Pormenor.....	76
<b>Fig. 20</b> - Castle of Glass: Pormenor.....	76
<b>Fig. 21</b> - Alice in Wonderland, Primeiro Pannel: Peça Final. ....	80
<b>Fig. 22</b> - Alice in Wonderland, Primeiro Pannel: Pormenor. ....	80

<b>Fig. 23</b> - Alice in Wonderland, Segundo Pannel: Peça Final. ....	81
<b>Fig. 24</b> - Alice in Wonderland, Segundo Pannel: Pormenor. ....	81
<b>Fig. 25</b> - Alice in Wonderland, Terceiro Pannel: Peça Final. ....	82
<b>Fig. 26</b> - Alice in Wonderland, Terceiro Pannel: Pormenor. ....	82
<b>Fig. 27</b> - Alice in Wonderland, Quarto Pannel: Peça Final. ....	83
<b>Fig. 28</b> - Alice in Wonderland, Quarto Pannel: Pormenor. ....	83
<b>Fig. 29</b> - Alice in Wonderland, Quinto Pannel: Peça Final. ....	84
<b>Fig. 30</b> - Alice in Wonderland, Quinto Pannel: Pormenor. ....	84
<b>Fig. 31</b> - Islander: Peça Final. ....	88
<b>Fig. 32</b> - Islander: Pormenor. ....	89
<b>Fig. 33</b> - Islander: Pormenor. ....	89
<b>Fig. 34</b> - Islander: Pormenor. ....	90
<b>Fig. 35</b> - Monster: Peça Final. ....	94
<b>Fig. 36</b> - Psycho Killer, Primeiro Pannel: Peça Final. ....	99
<b>Fig. 37</b> - Psycho Killer, Segundo Pannel: Peça Final. ....	100
<b>Fig. 38</b> - Psycho Killer, Terceiro Pannel: Peça Final. ....	101
<b>Fig. 39</b> - Psycho Killer, Quarto Pannel: Peça Final. ....	102
<b>Fig. 40</b> - Psycho Killer, Quinto Pannel: Peça Final. ....	103
<b>Fig. 41</b> - Psycho Killer: Conjunto das Peças Finais. ....	104
<b>Fig. 42</b> - In Perfect Harmony, Primeiro Pannel: Peça Final. ....	108
<b>Fig. 43</b> - In Perfect Harmony, Primeiro Pannel: Pormenor. ....	108
<b>Fig. 44</b> - In Perfect Harmony, Primeiro Pannel: Pormenor. ....	109
<b>Fig. 45</b> - In Perfect Harmony, Segundo Pannel: Peça Final. ....	109
<b>Fig. 46</b> - In Perfect Harmony, Segundo Pannel: Pormenor. ....	110
<b>Fig. 47</b> - In Perfect Harmony, Segundo Pannel: Pormenor. ....	110
<b>Fig. 48</b> - Mermaid: Peça Final. ....	115
<b>Fig. 49</b> - Mermaid: Pormenor. ....	116
<b>Fig. 50</b> - Mermaid; Pormenor. ....	116
<b>Fig. 51</b> - Never Ending Story: Peça Final. ....	120
<b>Fig. 52</b> - Unwritten, Primeiro Pannel: Peça Final. ....	125

<b>Fig. 53</b> - Unwritten, Segundo Pannel: Peça Final.....	126
<b>Fig. 54</b> - Unwritten, Terceiro Pannel: Peça Final. ....	127
<b>Fig. 55</b> - Unwritten, Quarto Pannel: Peça Final. ....	128
<b>Fig. 56</b> - Unwritten, Quinto Pannel: Peça Final.....	129
<b>Fig. 57</b> - Unwritten, Sexto Pannel: Peça Final. ....	130
<b>Fig. 58</b> - The Crow, The Owl, and The Dove, Primeiro Pannel: Peça Final. ....	134
<b>Fig. 59</b> - The Crow, The Owl, and The Dove, Segundo Pannel: Peça Final. ....	135
<b>Fig. 60</b> - The Crow, The Owl, and The Dove, Terceiro Pannel: Peça Final. ....	136
<b>Fig. 61</b> - The Crow, The Owl, and The Dove, Quarto Pannel: Peça Final. ....	137
<b>Fig. 62</b> - The Crow, The Owl, and The Dove: Conjunto das Peças Finais.....	138
<b>Fig. 63</b> - Dirty POP: Frames da Animação .....	144
<b>Fig. 64</b> - Dirty POP: Frames da Animação .....	145
<b>Fig. 65</b> - Dirty POP: Frames da Animação .....	146
<b>Fig. 66</b> - Poker Face: Peça Final. ....	151
<b>Fig. 67</b> - Poker Face: Peça Final. ....	152
<b>Fig. 68</b> - Poker Face: Peça Final. ....	153





# INTRODUÇÃO





## **1.1. INTRODUÇÃO**

O desenho e a música foram, desde muito cedo, uma presença constante na minha vida, tendo-se tornado nas minhas grandes paixões. Desde muito cedo que visualizo cenários para cada música que ouço. A capacidade de criar na minha mente estes cenários, voar na fantasia de cada nota e de cada frase significativa, dá origem a peças visuais das quais nunca me esquecerei, dado que muitas destas visualizações foram, e são, primeiramente marcadas pelas vivências da minha infância.

O som e imagem podem ser duas vertentes muito diferentes da comunicação e ao mesmo tempo ter grandes semelhanças, podendo existir associadas ou dissociadas. Com a ajuda dos nossos pensamentos criativos e interpretação, consegue-se combiná-las e juntas podem surgir criações interessantes, pessoais, mas originais. Uma visualização que vem de dentro de nós, cenários que se produzem através dos nossos sentidos, como a audição e por vezes até mesmo o tacto, o paladar, o cheiro. Esse apelo aos nossos sentidos e emoções pode despertar memórias que colecionámos durante a nossa vida, que nos dizem algo e nos são importantes. A construção dos ambientes com base nas nossas memórias e vivências, com base nos nossos sentimentos e experiências, é uma das possibilidades. A outra é a imaginação, a construção de um ambiente com base em conceitos e ideias que apesar de não terem sido vivenciados fazem parte do nosso conhecimento do mundo real ou do nosso mundo interior, no plano da fantasia.

Com base nesta paixão pessoal, decidi então trabalhar e aperfeiçoar as minhas capacidades de ilustração e de interpretação, para conseguir mostrar que se consegue ir mais além, que a música é muito mais do que som, mais ou menos melodioso. Quis com o meu trabalho apresentar a ligação entre a música e a imagem, entre o ser e a mensagem que este retira da música e apresentar essa mensagem através das criações que pretendo desenvolver. Pretendi com este trabalho dar asas à minha imaginação e tocar a das pessoas que contactarem com o meu trabalho. Ouvir, sentir, imaginar e deixar-nos levar pela fantasia da música são os pontos fortes que entendi destacar nas ilustrações. Com os vários conhecimentos da área da comunicação visual, cultura visual e materiais, construí as peças visuais. Estas foram elaboradas explorando várias técnicas e meios

adequados, de forma a proporcionar uma leitura fácil, para que qualquer pessoa consiga perceber a ideia e o sentimento que se pretende transmitir.

Para conseguir transmitir estes factores, o que se foca neste trabalho é o contexto da relação entre a imagem e o som, a mensagem transmitida pela música, a análise de harmonias, vibrações, cores, materiais e técnicas de ilustração e até mesmo a relação com artes que foram influenciadas pela música, como por exemplo a relação da arte de Wassily Kandinsky com a música, dado que o artista defendia que estas duas vertentes eram como uma união única e espontânea:

«Em geral, a cor é por isso um meio que permite exercer uma influência directa sobre a alma. A cor é o teclado. O olho é o martelo. A alma é o piano com as suas numerosas cordas. O artista é a mão que faz vibrar a alma humana através desta ou daquela tecla.» (Malorny, 2007, p. 20)

O som faz parte de um dos nossos sentidos. A recolha de informação, conhecimento e a manipulação, pode-se considerar um grande feito da Humanidade, tendo-se chegado aos dias de hoje com capacidades e técnicas amplas para a produção de som estruturado, em muitos casos melodioso e com harmonia.

O som estruturado a que damos o nome de música pode proporcionar diferentes estados de espírito, emocionar e até mesmo apelar. É um meio de comunicação do criador para os ouvintes. Aborda os mais diversos temas e pode ou não falar às nossas emoções, mas raramente ficamos indiferentes. Está ligado ao sentido da audição, mas anda de mãos dadas com o da visão. E não só a visualização directa, mas também a visualização mental. Estes pontos foram muito importantes para o desenvolvimento deste trabalho, a transmissão e relação destes dois sentidos e a sua importância para a elaboração de peças visuais, em que a pessoa pode ser levada pela contemplação, deixar-se reflectir e perceber a mensagem que é dada.

## 1.2. OBJECTIVOS

Diante o desafio de criar um projecto final de Mestrado em Design e Cultura Visual, a reflexão de uma temática/problemática e dos objectivos pessoais a atingir com este trabalho foi de extrema importância. Portanto foram definidos quatro objectivos principais que foram os fios condutores para esta primeira etapa, que são os seguintes:

1. Criar peças inspiradas numa selecção de obras musicais. Foram escolhidas treze obras musicais, contudo não é este o número de ilustrações pois houve músicas que exigiram mais do que um painel para descrever os cenários, com o intuito de apresentar e transmitir a visualização e emoções que atribuí a cada música;
2. Construir as peças de forma coerente. Ao criar o grafismo e a expressão de cada obra confere especial atenção à sonoridade, à harmonia e aos vários instrumentos e letras das obras musicais, pois é importante haver uma boa relação entre os materiais e métodos de representação escolhidos e o tema da música;
3. Aprofundar a relação entre a imagem e som e o porquê destas duas vertentes estarem interligadas, pois é a enfoque central do trabalho. Para tal, aprofundei os meus conhecimentos teóricos no campo da cultura visual e tipografia, para além de ter estudado o trabalho realizado por outros nesta área do som e imagem;
4. Por fim, mostrar que aquilo que a música nos dá e transmite também pode ser criado pela nossa imaginação e pode originar resultados interessantes e inovadores.

Com este trabalho pretendo partilhar com os outros o meu “mundo musical” e fazê-los ter consciência do seu.

Imagem e som são dois meios de comunicação e conseguem interligar-se. Com base numa melodia, pode-se mostrar que criamos algo, transmitindo sentimentos e mensagens. Com esta criação podemos mostrar aquilo que “nós” visualizamos, o que pode levar a uma partilha de ideias com outras pessoas e mostrar-lhes que se pode ir mais além do que ouvir apenas a música.

O tipo de instrumentos, ritmos e vibrações, são elementos importantes da música e que nos podem ajudar a imaginar um certo tipo de ambiente/cenário, ou mesmo

visualizar cores. O tipo de acção do cenário pode ser algo triste ou alegre, isso também pode depender muito do ouvinte e da mensagem musical.

Muitas músicas são criadas não só para as ouvirmos, mas também para nos transmitir uma mensagem, para nos deixar a pensar no que elas representam, como por exemplo a repetição de pequenos versos e refrões para reforçar a mensagem. Isto deixa-nos a liberdade de imaginar, visualizar e daí nasce a criação da ilustração que veio do nosso pensamento e do sentimento que a nossa emoção nos levou a querer mostrar.

O desafio perante estas ilustrações foi o de conseguir alcançar e transmitir os sentimentos que as músicas que seleccionei me fizeram sentir e construir interpretações das músicas. Contudo, esta construção pode ser bastante subjectiva, porque a interpretação pode levar a diferentes opiniões das pessoas que a vêem. Todavia, quero partilhar a minha experiência musical com o público-alvo e transmitir a minha mensagem visual para abordar o significado daquela música específica. A linguagem visual teve uma imensa importância e, com a ajuda das várias técnicas e materiais que seleccionei, contribuí para a temática de cada música, conferindo um destaque mais forte ao ambiente principal destas. Todas as técnicas e materiais foram escolhidos com pormenor e cuidado, para se enquadrarem com a mensagem da música e com o que pretendia transmitir.

### **1.3. METODOLOGIA PROJECTUAL**

Com vista a cumprir os objectivos foi então definido o projecto: a exploração visual de obras musicais a partir de várias áreas da comunicação e cultura visual, imagem e som, aprofundando diferentes técnicas e materiais, tendo a música como suporte essencial e base comum a todas as abordagens elaboradas.

A interpretação é uma actividade com uma componente muito mais subjectiva do que objectiva. É essencialmente pessoal, dependendo de pessoa para pessoa, da sociedade em que se insere, dos conhecimentos que possui, crenças, ideais e vivências. Por isso, a liberdade de exploração ao longo deste projecto foi de extrema importância, para que se atingissem os resultados pretendidos e para garantir uma maior diversidade.

Define-se (Munari, 1981) que o método projectual é um conjunto de operações dispostas numa ordem lógica ditada pela experiência, que tem como objectivo atingir o melhor resultado com o menor esforço. A criatividade não implica ausência de método — as regras estimulam a descoberta de coisas novas de uma maneira sustentada.

Dada a particularidade dos objectivos definidos e os resultados que se pretendiam obter, a metodologia adoptada para criação das peças não se inseria num modelo metodológico específico. No entanto, foram estabelecidas algumas regras na planificação do projecto.

Foi feito um enquadramento teórico inicial que abordou as seguintes áreas principais: cultura visual, design visual e música visual. Optou-se por fazer uma divisão do enquadramento teórico em duas partes:

1. Desenvolvimento dos conceitos que constituem a base do trabalho – cultura visual, análise da imagem e tudo o que se insere nesta.
2. Apresentação do trabalho que serviu de inspiração para o desenvolvimento desta temática – o trabalho de Wassily Kandinsky.

A pertinência da música como elemento condutor do projecto provém da enorme diversidade e multiplicidade de géneros, que permite não só a criação de abordagens muito diferentes como também uma exploração mais ampla e completa — é assegurada a possibilidade de aplicação de um leque amplo de técnicas e linguagens visuais,

suscitados pela sonoridade ou poética da música em causa. Assim, como já mencionado anteriormente, foram seleccionadas treze obras musicais que obedecem aos seguintes critérios:

1. Obras com letra, inserindo-se no intervalo de tempo compreendido entre 2000 e a actualidade;
2. Músicas de artistas e géneros musicais diferentes;
3. Músicas com as quais tenho uma forte ligação.

Com base nos critérios acima mencionados, o projecto foi planificado tendo sido delineadas seis fases sequenciais:

1. Selecção de músicas a trabalhar e análise das respectivas letras, com vista a uma definição máxima dos ambientes;
2. Investigação teórica, pesquisa visual e de materiais através de livros, técnicas, tutoriais, textos e reflexão de ideias para dar início à produção das peças visuais;
3. Investigação, selecção e teste dos materiais e técnicas mais adequadas para a representação de cada obra musical;
4. Elaboração das peças, de acordo com a selecção efectuada, e redacção da revisão da literatura;
5. Desenvolvimento das fichas técnicas de cada música e da memória descritiva do processo de criação das peças;
6. Redacção do relatório do projecto.



## **ENQUADRAMENTO TEÓRICO**





## **2.1. CULTURA VISUAL**

A Cultura Visual é uma criação ou uma observação visual do nosso mundo (Heather, 2011). O ser humano começou por criar formas visuais de representação do mundo que o rodeia, como meio de comunicação. Estas criações são afectadas, em termos gerais, pela história, cultura, raça, geografia, religião, tecnologia, economia, etc. Partindo do desejo do ser humano poder comunicar, sentir, influenciar os outros e decidir, vamos olhar para a forma como usamos imagens para nos expressar, bem como olhar para a função de como as imagens são usadas pela sociedade. Podemos ver que a cultura visual pode variar quando observamos campanhas publicitárias para o mesmo produto e que variam muito em diferentes regiões geográficas. Um bom exemplo disso são as marcas globais, como a Coca-Cola, onde vemos diferentes abordagens feitas para diferentes países. A cultura visual é a prática comum de um grupo, uma comunidade, através da qual é feita uma representação do seu mundo visual (Mirzoeff, 1998). É também a representação de uma sociedade, o seu modo de vida. É sobre, como por exemplo, o modo como nós atamos os cordões dos sapatos, o que comemos, o que bebemos, o que fazemos, o que vestimos. Está ligada ao nosso estilo de vida. Não é um conjunto de coisas por si só, mas um conjunto de processos e práticas - a forma como nos definimos. A cultura visual não é uma ciência, nem uma actividade estática, é a análise do processo de procura e a maneira como as práticas que procuram estão envolvidos nas actividades simbólicas e comunicativas. A cultura visual é o impacto de agentes culturalmente activos em nós, que nos levam a olhar, sentir e agir de determinada maneira. (Vilas-Boas, 2010)

Podemos observar que a cultura visual se estende por muitos meios diferentes como a televisão, anúncios, meios digitais de todos os tipos, as indústrias da medicina e da ciência, moda, cinema, fotografia, e mesmo as sinalizações podem ser considerados como cultura visual. Analisando todos esses meios, podemos ver uma evolução de imagens, em que as ideias são transferidas, de que não são fixas mas estão abertas à interpretação do espectador pela influência do criador.

## 2.2. A ANÁLISE DA IMAGEM

O termo “imagem” é tão utilizado, com todos os tipos de significados sem ligação aparente, que parece difícil apresentar uma definição simples e que abarque todas as maneiras de a empregar. Tudo o que vemos é imagem. Desde criança que começamos a aprender a interpretar a imagem que se nos apresenta. Aprender a ler estabelecendo uma ligação ao visionar, através de livros infantis com ilustrações, as letras e as representações, para que possamos iniciar a capacidade de compreender os elementos, exercitar a mente e interpretar o que vemos. Actualmente a imagem é muito empregue, graças aos meios de comunicação existentes, como a publicidade, televisão, cartazes, etc. Com efeito, considerar que a imagem contemporânea é a imagem mediática e que a imagem mediática por excelência é a televisão ou o vídeo, é esquecer que, ainda hoje e nos próprios meios, a fotografia, a pintura, o desenho, a gravura, a litografia, etc. – toda a espécie de meios de expressão visual que consideramos como «imagens» – coexistem. Uma das mais antigas definições de imagem, dada por Platão, diz-nos:

«Chamo imagens, em primeiro lugar às sombras; em seguida, aos reflexos nas águas ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações deste género.» (Joly, 2015, p. 13)

A televisão é um meio particular que pode transmitir publicidade, entre outras coisas. A publicidade é uma mensagem particular que se pode materializar na televisão, assim como no cinema, na imprensa escrita ou na rádio (Joly, 2015). Essa mensagem que as imagens podem transmitir é um dos pontos mais fortes para os observadores, de modo que estes consigam ter uma leitura e interpretação das obras, neste caso imagens criadas pelos autores/artistas. Contudo haverá outros pontos fortes para a contemplação e ideia mais concreta do que possivelmente as imagens possam estar a transmitir, que serão os materiais, cores, técnicas e composições. Considerar a imagem como uma mensagem virtual composta de diferentes tipos de signos equivale a considerá-la como uma linguagem e, portanto, como um instrumento de expressão e de comunicação. Quer ela seja expressiva ou comunicativa, podemos admitir que uma imagem constitui sempre

uma mensagem para o outro, mesmo quando este outro é o próprio autor da mensagem (Joly, 2015).

### **2.2.1. INTERACÇÃO ENTRE IMAGEM E PALAVRAS**

A complementaridade das imagens e das palavras reside também no facto de elas se alimentarem umas das outras (Joly, 2015, p. 127). As imagens e as histórias associadas a estas são quase sempre um detonador de ficções literárias. É frequente encontrarmos histórias de fotografias, tanto em filmes como em romances (Joly, 2015). Com este trabalho pretendeu-se destacar essa ligação, pois existem palavras que alimentam a imaginação e logo a imagem.

Nas obras literárias, as descrições de espaços, locais, pessoas, colocam a nossa imaginação a trabalhar e, em poucos minutos, temos um esboço mental do que o autor descreve na sua obra. Pode-se dizer que o mesmo se passa com uma obra musical e a sua letra. Tal como a imagem, a música e o som e letra que lhe dão “alma”, são meios de expressão e comunicação.

Tudo o que é representado numa imagem tem uma designação, ou seja, a sua representação ou existência é identificada para nós por uma palavra, assim como a palavra tem uma imagem que lhe corresponde. Por exemplo, um desenho, pintura, fotografia, etc. de uma montanha representa-a, assim como quando escrevemos, ou dizemos o seu nome, estamos a identificá-la. No entanto, a interpretação da imagem depende do saber sociocultural do observador, a quem é exigido o trabalho de associações mentais. Este trabalho de elaboração associativa pode ser feito na totalidade ou apenas parcialmente ou não ser feito de todo (Joly, 2015), se a mensagem visual não for clara para o espectador. É, portanto, necessário ter em atenção o contexto e os objectivos da mensagem visual, assim como o horizonte de expectativa de quem a recebe. Isto também é válido na transformação da mensagem escrita em mensagem visual.

Como já referido, a imagem pode servir de complemento da palavra, ou funcionar como símbolo. Existem imagens simbólicas que procuram exprimir noções abstractas, como o amor, a liberdade, a paz, etc. Por exemplo, a pomba é muitas vezes associada à

paz, tornando-se assim o seu símbolo. No entanto, mais uma vez, muito depende da interpretação do espectador.

### **2.2.2. TIPOGRAFIA**

A palavra Tipografia vem do grego *Typos* - que significa Forma - e *Graphein* – que significa escrita. Partindo do princípio, é a arte e o processo de criação na composição de um texto, física ou digitalmente, cujo objectivo principal é dar estrutura e forma à comunicação escrita. A tipografia é uma componente importante do design gráfico. (Círculo de Leitores, 2002)

Segundo (Bergström, 2008), a tipografia pode ser dividida em dois grupos: tipografia visível e tipografia invisível. No primeiro grupo, a tipografia tem como função complementar ou reforçar uma mensagem, sendo que as propriedades das letras, a sua organização e disposição, fortalecem a mensagem, dando-lhe um impacto especial. No segundo grupo, a tipografia faz uma ligação silenciosa entre o autor e o leitor, sem qualquer reforço que perturbe essa ligação, servindo apenas como um veículo de transporte de informação.

Neste trabalho pretende-se explorar uma tipografia activa, logo a que se insere no primeiro grupo. Foi essencial fazer uma escolha adequada dos tipos de letra, da composição e da relação entre o texto e os elementos gráficos na página, para que houvesse uma ligação forte entre a componente visual e a mensagem que se pretende transmitir.

### **2.2.3. TIPOGRAFIA EXPRESSIVA**

A tipografia pode ser expressa de várias maneiras, desde o formato digital até ao manuscrito, sendo por vezes representada de uma forma mais reforçada no sentido de dar mais ênfase ao que queremos transmitir com um certo tipo de mensagem ou emoção. Contudo, não devemos ultrapassar os vários parâmetros e regras da tipografia, pelo menos deve-se manter a sua raiz e só mudarmos um pouco a sua “personalidade”, quando a queremos adequar a um trabalho que temos em mãos (March, 1988).

A forma, tamanho, composição, famílias de tipos e outras características que a tipografia apresenta, são muitas vezes as principais qualidades trabalhadas para retratar

aquilo que desejamos mostrar e comunicar aos outros. Há certos tipos de fronteiras que temos de ter em consideração durante a utilização da tipografia. Esta não deve ser usada só de forma experimental ou por se tornar algo apelativo e belo, quando a finalidade é comunicar um texto perceptível.

Defende-se (March, 1988, pp. 18-20) que para comunicar visualmente ideias é preciso um conjunto de ferramentas básicas. O primeiro requisito é tentar compreender as diferenças entre tipos de letras e as diferenças das suas aparências quando aplicadas em diferentes suportes. A escolha do formato, ou seja, a forma e tamanho do suporte onde será empregue a tipografia, também se deve ter em conta para amplificar ou atenuar uma mensagem.

A comunicação visual com tipografia lida com ideias e conceitos que começam por ser uma forma abstracta (a forma da letra) que é transformada num padrão (a palavra), que assim adquire significado (ibidem, p. 32).

O uso da cor, quer no âmbito gráfico quer no tipográfico é uma das ferramentas mais importantes e versáteis, uma vez que combinações e variações cromáticas podem ser empregues para alterar a percepção do conteúdo visual. Para isso, temos de considerar as propriedades da cor, no que se refere a características associativas adquiridas — associações simbólicas, associação a um produto, distinções, legibilidade, identidade de grupo e código cromático, entre outras (ibidem, pp. 38-39).

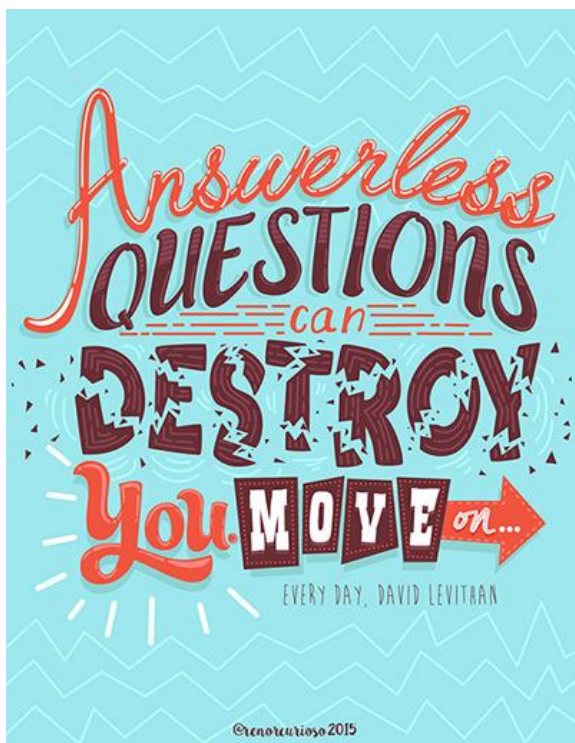
A tipografia manuscrita, caligrafia e rabiscos, têm também um papel importante na tipografia expressiva, uma vez que podem ser muito eficazes na transmissão de emoções — por exemplo, onde a tipografia possa ter conotações indesejadas de natureza autoritária ou mecânica, pode ser preferível usar uma tipografia manuscrita (ibidem, p. 40).

Digamos que a tipografia expressiva é uma forma de arte em que o texto é altamente visual; em que acaba por se tornar completamente numa representação. As letras não são apenas noções abstractas, portadoras de significados, são também formas reais e físicas, são elas próprias a imagem. Prestar atenção a essas formas e usá-las como

um elemento visual em design gráfico, é uma parte essencial da arte da tipografia. Não existe um estilo único associado a esta abordagem para escrever; é uma questão de ver os elementos gráficos na página, organizando-os de uma forma lógica e natural para o propósito e de acordo com o que se pretende transmitir. É o trabalho do designer determinar a melhor forma de comunicar a mensagem. Este tipo de manipulação é uma das maneiras mais fáceis e óbvias de adição de expressão (Carter, 2015).

Existem muitas maneiras de criar tipografia expressiva:

- Os tipos de letras podem ser alterados para insinuar um conceito ou atitude;
- Conseguirmos utilizar efeitos diferentes nas linhas ou formas;
- Podermos usar os tamanhos, estilos, posições e direcções do tipo de letra para transmitir uma mensagem;
- Por vezes o tamanho e a forma das letras têm uma influência directa sobre o significado das palavras.



**Fig. 1** - Exemplo de Expressividade na Tipografia - (Arte de Jan Renor Curioso, Philippines, 2015, Behance.).



**Fig. 2** - Segundo Exemplo da Expressividade - (Arte de Jan Renor Curioso, Philippines, 2015, Behance).

Estes vários estilos e características de representação de algo visual com tipografia foram utilizados em alguns dos trabalhos deste projecto, pois é também considerada como uma técnica para ilustrar o conceito e significado não só da música mas também das palavras em si. Dar forma às letras com a combinação de ilustração é um aspecto interessante e de igual modo divertido, pois é como se fosse um pensamento imaginário da palavra ao ser expressada de outro modo, sem ser o da composição habitual. Podemos ter em conta a liberdade de trabalhar com a tipografia seja de que forma for, todavia não deixemos a legibilidade de parte, uma vez que ao usarmos as palavras para ilustrar, por vezes a expressividade é tanta que a tipografia pode perder o seu valor de representação e significado (Carter, 2015).



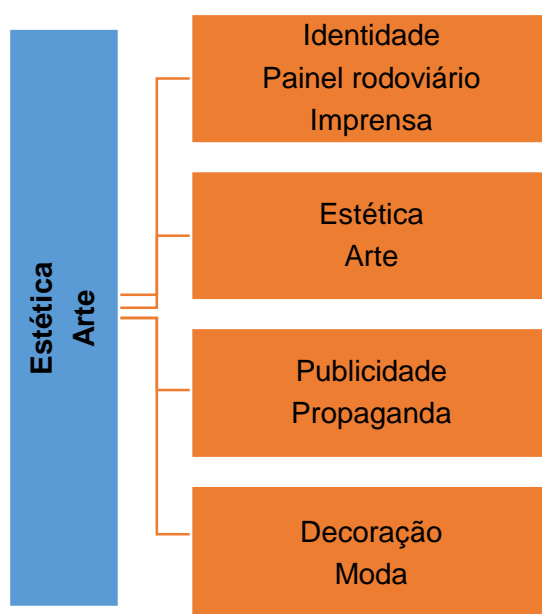
**Fig. 3** - Expressividade na Tipografia - (Arte de *Luke Dwyer, Australia, 2015, Behance*).



#### 2.2.4. IMAGEM E COMUNICAÇÃO

Entende-se (Joly, 2015) que toda a mensagem requer primeiramente um contexto, também designado como referente, para o qual ela remete; requer seguidamente um código pelo menos parcialmente comum ao emissor e ao destinatário; é também necessário um contacto, canal físico entre os protagonistas que permite estabelecer e manter a comunicação. Esta dinâmica não é exclusiva à linguagem verbal, podendo ser encontrada noutras linguagens com acto de comunicação, como é o caso da comunicação visual.

De acordo com a mensagem que se pretende transmitir, pode-se estabelecer uma classificação dos diferentes tipos de imagem a partir das suas funções comunicativas:



**Fig. 4** - Esquema exemplificativo sobre uma possível classificação da imagem de acordo com a sua função comunicativa (Joly, 2015).

O esquema acima representado é meramente exemplificativo, pois muitas imagens são difíceis de classificar e podem dar origem a outras classificações, pois tem havido uma grande evolução nas aplicações da mensagem visual. Por exemplo, a reportagem fotográfica pode ter uma componente simultaneamente artística e de imprensa. Uma reportagem é um testemunho de uma determinada realidade, tendo uma componente fortemente informativa, mas também transmite a sensibilidade do fotógrafo que a assina.



Neste trabalho deu-se especial atenção à mensagem que se pretendia transmitir. Primeiro há a relação emissor/destinatário, sendo o emissor o autor da música e o destinatário os ouvintes. O canal físico que estabelece o contacto entre estas duas partes, para transmissão da mensagem, é a obra musical. A componente de imagem ligada a estas obras, que pretendi explorar, podem ser classificadas com base no esquema apresentado. Algumas músicas têm uma componente reivindicativa, quase de propaganda, outras são mais fantasiosas, tendo uma maior componente emotiva e artística.

Não esqueçamos ainda a função comunicativa explícita e implícita, que são muito diferentes. A mensagem explícita é transmitida diretamente e não dá origem a grandes dúvidas, pois não é ambígua, mas a mensagem implícita está subentendida, não é expressa formalmente e necessita de um conhecimento do contexto em que se insere para ser entendida. Ambas estão presentes em muitas obras, podendo haver muitos significados implícitos numa letra, ou num verso, para além do que este descreve explicitamente. Mais uma vez essa interpretação pode variar de uma pessoa para outra, de acordo com o contexto sociocultural onde se inserem.

#### **2.2.5. IMAGEM E IMAGINÁRIO**

Ao criarmos uma imagem/obra, estamos a construir a mensagem que os nossos sentimentos querem transmitir pela peça e é como se a obra começasse a ser um pedaço de nós, devido a estarmos a passar as nossas emoções, reflexões, um pouco de tudo, para a imagem. Isto é o que se aborda neste projecto. Ao ouvir-se a música e ao fazer-se a interpretação, não só da letra desta mas também dos instrumentos e sonoridades, o “ambiente” que a música nos transmite, o estado de espírito em que nos insere, é o que se pretende transportar para a ilustração em si (Joly, 2015, p. 141). A seguinte frase é ilustrativa deste sentir, deste “sonhar a música”:

«Se é verdade que o sonho provoca uma alucinação visual, outros sentidos são também solicitados, tais como o tacto, olfacto. (...) Todavia, é a lembrança visual que domina e que se considerará como as «imagens» do sonho: a lembrança visual e impressão de uma semelhança perfeita com a realidade» (Joly, 2015, p. 21).

A imaginação é uma capacidade mental que permite a representação de objectos segundo aquelas qualidades dos mesmos que são dadas à mente através dos sentidos. O imaginário pode ser definido, de uma forma simples, como a produção de imagens, ideias, concepções, visões de um indivíduo ou de um grupo para expressar a sua relação de adversa para com o mundo. O conceito de imaginário pode envolver vários significados, remetendo a uma multiplicidade de sentidos segundo os pontos de vista adoptados. Quando se fala em imaginário social ou em imaginário pessoal, faz-se referência a uma noção notavelmente diferente daquela que o senso comum associa à palavra imaginação. Trata-se da capacidade de um grupo ou de um indivíduo de representar o mundo com a ajuda de um recurso de associação de imagens que lhe atribuem um sentido. Pode-se considerar:

1. Reflexo de um objecto;
2. Representação de um objecto;
3. A reprodução mental:
  - Evocada por um signo (ao ver uma pintura, ao ouvir falar dela ou da sua referência);
  - Evocada por ausência de uma causa (exercício mental, uma divulgação, etc.)

### **2.3. RELAÇÃO ENTRE IMAGEM E SOM**

A relação entre a imagem e o som é uma interacção complexa, onde imagem e som parecem tornar-se um único elemento. As imagens são usadas para reforçar a nossa resposta emocional à música, assim como a música pode ser usada para intensificar a nossa reacção e compreensão da imagem. Isto é feito para aumentar a nossa percepção sensorial. Um exemplo desta situação é quando uma imagem ou um som reflecte o humor/emoção do outro. No cinema e na televisão não se separam estas duas experiências, não se dissociam uma da outra, pois fazem parte da mesma experiência.

A banda sonora pode ser a música que acompanha um filme, uma telenovela ou um documentário. A esta poderemos muito bem chamar de música original desse meio. A música, nestes casos, está lá por algum motivo. Não só para enriquecer a história contada como para preencher alguns momentos mais calmos ou dramáticos e essencialmente tem a função de “tocar” as pessoas no seu âmago. Ou seja, emocionar, arrancar lágrimas, causar tensão, desconforto, incomodar, narrar um acontecimento, nascimento, morte, uma perseguição, piada, um diálogo, alívio, uma festa, descrever um movimento, criar uma atmosfera, acelerar uma situação ou acalmá-la. A música enriquece e engrandece a imagem e certamente sem banda sonora não a veríamos da mesma forma (Baptista, 2007).

Muitas das vezes ainda não vimos o filme, mas só de conhecermos a música ficamos empolgados, provoca-nos sensações de agrado ou mistério de forma a queremos conhecer mais sobre ele. Outras vezes, após vermos o filme, “trazemos” connosco a música no ouvido, no coração e na alma e repetidamente em casa, em CD ou outro tipo de reprodução, damos por nós a ouvi-la porque nos inspira ou recorda um bom momento. As músicas de filmes impactantes são várias vezes compiladas em CD, postas ao dispor do público, de forma a poderem ser adquiridas em separado do filme, ou passam na rádio também de modo acessível. No entanto, e muito importante, ouvir uma música original de um filme tem impacto diferente para aquela pessoa que assistiu ao filme e para aquela que não assistiu, como é óbvio. O facto, mesmo de a música poder

trazer a evocação das imagens vistas e relacioná-las com esta, ou aquela parte do trecho musical, que quem viu pode identificar e quem não assistiu não identifica. Contudo, também pode ocorrer que a emoção seja semelhante para os dois ouvintes, mesmo que um não tenha tido acesso ao filme.

O compositor de uma música para um filme é uma espécie de dramaturgo musical. A sua atenção está completamente centrada na história e no modo como ela é contada. Como irá transmitir ao público, também, através de acordes, toda a trama. O compositor possui o talento e a imaginação de um encenador, tal como a habilidade de transformar os seus sentimentos e pensamentos em música e fazê-los corresponder, ao serem transmitidos, ao que o espectador sente de igual modo. Os grandes mestres do cinema afirmam que é quase impossível fazer um filme sem música. Percebe-se bem porquê. Segundo eles a música é parte da estrutura do filme. O seu miolo melodioso sem o qual, não nos daria tanto prazer assistir. O conjunto de direção de arte, actores, cenografia, fotografia, tudo o que envolve a realização de um filme, necessita ser cimentado pela música. Sem o elemento musical tudo fica mais pobre. Nada parece ter aquela harmonia e sentido que a música “empresta” (Baptista, 2007).

No início de um novo trabalho, o objectivo máximo do compositor é definir a música adequada, levando em conta o assunto, a alma da história. O desenrolar do filme (acção) até ao seu desfecho. O estilo, objectivos estéticos e artísticos, tudo é considerado. Por exemplo: nos vários filmes de Hitchcock, a música clarifica os diversos conceitos em que mistura romance e suspense, o romântico e o tenso ao mesmo tempo.

«A função que o som tem no filme é muito mais significativa do que a de uma imitação escrava do naturalismo; a primeira função do som é aumentar a expressividade potencial do conteúdo do filme» (Baptista, 2007, p. 18)

Com o variar da época, ter-se-á o cuidado de mudar o estilo, forma musical, sonoridade, ritmo etc. Mas o objetivo principal é o mesmo em todas as bandas sonoras. Visa-se emocionar as pessoas pelo excesso e elevar a experiência do público, porque a música é um elemento que fica “impresso” nas pessoas. Tem o poder de, muitos anos mais tarde, fazê-las referenciar certo título e lembrar certa sonoridade.

O nascimento da música no cinema confunde-se com a sua própria história. As primeiras projecções de Lumière foram acompanhadas por músicos. Nos primeiros tempos, nos anos mais recuados do cinema, as bandas sonoras baseavam-se nas composições de Beethoven, Wagner ou Mozart, porque o público estava mais acostumado a ouvi-las e a associação fazia-se com mais ou menos sucesso e harmonia. Conforme o cinema se foi desenvolvendo, foram surgindo formas aprimoradas de acompanhamento musical dos filmes. Por volta de 1914, quando o cinema começou a ser mais popular, contratavam-se grandes orquestras para acompanhamento musical das sessões nocturnas. A grande luta, neste caso, situava-se entre ser capaz de sincronizar imagens e sons o que nem sempre era muito fácil.

«O som aproximava o cinema do teatro, aumentava a sua dose de realismo e certos diretores buscaram alternativas estéticas para o cinema sonoro - agora um fato inevitável - uma vez que a pressão da então crescente indústria do cinema pelo aumento de público era grande» (Baptista, 2007, p. 14).

Em 1926, foi estreada a primeira banda sonora oficialmente composta para um filme, totalmente sincronizada na forma que chegou aos nossos dias. A verdade, irrefutável, é que o cinema continua a encantar os cinéfilos que trocam qualquer programa, por um saco de pipocas, uma sala escura, muita emoção e, é claro, uma boa banda sonora. Afinal, o cinema é, como diria o italiano Ricciotto Canudo, a *Sétima Arte* (Baptista, 2007).

### **2.3.1. O AUDIOVISUAL**

A palavra audiovisual resulta da formação dos termos “audio” e “visual” e refere-se a tudo o que pertence ou é relativo ao uso simultâneo e/ou alternativo do visual e auditivo e a tudo o que tem características próprias para a captação e difusão mediante imagens e sons (Herreros, 1995, p. 53). O audio, o visual e o audiovisual estão assim indissociavelmente ligados à percepção sensorial audio-ouvido, visual-visão, audiovisual-interacção ouvido/visão.

O advento das novas tecnologias e o seu impacto nos domínios de meios de comunicação na prática artística tem sido de extrema importância, tendo em conta que

nos ajuda a ter uma percepção geral de que a imagem e som podem estar ligados. Quando a imagem física não existe, consegue-se sempre imaginar no nosso pensamento. O som é algo que ouvimos e sem a imagem pode-se sempre saber de que género de som se trata, como por exemplo o som de um tiro sem vermos a arma, ou, em termos musicais, sabermos que se trata de uma melodia ou podermos ouvir um certo tipo de música e saber que género de mensagem estão a transmitir-nos sem a estarmos a ler. Estes dois sentidos com as tecnologias - em especial em multimédia e audiovisual - pode levar a novas possibilidades de expressão e também novas relações entre teoria e prática. Considera-se o áudio e o visual como elementos autónomos que manifestam a sua presença numa grande variedade de meios de comunicação. Exemplo: a fotografia, o desenho, o anúncio, o cartaz, o cinema, como vimos no ponto anterior. Nos primórdios do Modernismo, a interação entre a arte e a música deu um impulso considerável para o desenvolvimento de novas formas de arte.

O design é um processo e ao mesmo tempo resultado desse processo e nele envolve-se a comunicação, visualização, produção, os vários géneros de processos e linguagens. O poder emocional da música exprime-se através do som e do tempo, que permite que o ouvinte tenha liberdade de imaginação, interpretação e resposta emocional que se baseia na melodia ou no descritivo desta. Ou seja, não é só o som ou a melodia que ajudam a criar, mas também os versos e refrões que se destacam e existem na música nos dias de hoje, dando uma ideia da mensagem que transmitem, no ambiente e da visualização desta. As composições são feitas do interior para o exterior, concentrando os elementos cruciais que se pretendem retratar no centro de cada ilustração, “explodindo” naturalmente por toda a peça. Ritmo, espontaneidade e dinamismo são palavras-chave, e assim se representa na obra – de certo modo, podemos considerar que a própria composição musical tem igualmente estas como característica.

## 2.4. A COR

A cor é uma forma de luz. A luz é composta por ondas electromagnéticas de vários comprimentos e o olho humano detecta esses vários comprimentos de onda e vê-os como cores diferentes. É nada mais do que aquela sensação provocada pela luz sobre os nossos olhos. Sem existência material, só nos é possível perceber a cor perante a luz. Os objectos parecem-nos coloridos porque reflectem apenas determinados comprimentos de onda da luz (Círculo de Leitores, 2002). Um mundo sem cor seria um mundo sombrio e triste.

Se umas cores são estimulantes, outras apelam ao optimismo e outras têm um efeito calmante – há cores alegres e outras mais tristes e serenas. Mas todas elas interferem psicologicamente com as pessoas: a cor atrai a atenção e prende a visão de acordo com o seu grau de visibilidade. Esta, por seu turno, depende fortemente do contraste e da pureza da cor – o repouso, por exemplo, exige cores suaves, como o azul, roxo ou verde (Freitas, 2007).

«O nosso olho sente a cor. É seduzido pela sua beleza» (Kandinsky, 2010, p. 57)

Todas as cores representam estados de espírito e isso é muito importante para a vida social de cada um (Kandinsky, 2010). O nosso cérebro retém o significado de cada uma delas, desde o dia que olhámos pela primeira vez e começámos a despertar sinais e emoções perante elas. Contudo, nem todos nós recolhemos a mesma informação e emoção. Tudo o que se aprendeu será registado no cérebro, como as cores claras atraem o olhar e retêm-no, as quentes fixam-no ainda com mais intensidade. Temos como exemplo: o amarelo-limão vivo que nos fere os olhos, a nossa vista não aguenta o seu impacto vibrante, é como se fosse um ouvido dilacerado pelo som estridente de uma trombeta. O olhar pestaneja e abandona-se às calmas profundas do azul e do verde. A cor provoca então uma vibração psíquica. Estando a alma estreitamente ligada ao corpo, qualquer emoção pode sempre provocar, por associação, uma outra correspondente. O vermelho, por exemplo, pode desencadear uma vibração interior semelhante à chama, já

que o vermelho é também uma das suas cores (Kandinsky, 2010). Esta cor quente tem uma acção excitante. Também, pela sua semelhança com o sangue, pode produzir uma impressão agressiva e dolorosa. Aqui, a cor pode despertar a recordação de um outro agente psíquico, que exerce sobre a alma uma acção penosa, no caso de se associar esta cor a dor. Outro exemplo, o amarelo-claro dá-nos a impressão de acidez, porque pode lembrar-nos de um limão, mas também pode dar-nos a sensação de alegria por ser uma cor viva e cheia de energia. O mecanismo mais citado é o condicionamento: se uma pessoa passa repetidamente por uma experiência enquanto é cercada por uma cor específica começa a associá-la a um determinado sentimento (Kandinsky, 2010).

Um estudo chegou a mostrar que um indivíduo que passou toda a vida escolar a ler as anotações em vermelho, feitas pelos professores, cada vez que cometia um erro, associava esta cor ao perigo. Isto é um dos exemplos da influência que a cor tem na mente das pessoas. Ao lidarmos com algumas destas, acabamos por associá-las a determinadas coisas da nossa vida, como à lembrança de algo, ao cheiro, à visão, símbolos, reacções, etc. Pode-se dizer que existem 7 características aparentes às cores (Gamito, 2005);

1. Dimensão - a pessoa pode ter a sensação de um espaço maior ou menor dependendo da cor utilizada;
2. Peso - probabilidade de as cores parecem tornar os objectos mais pesados ou mais leves;
3. Iluminação - absorção das partes da luz que recebe e que acaba por reflectir na outra;
4. Temperatura - podem dar a impressão da ideia de quente e frio;
5. Simbolismo - representam um simbolismo totalmente subjectivo, uma coisa que pode variar de acordo com as nossas vivências, culturas, etc;
6. Emoção - as cores podem desempenhar um papel directo na nossa psique, visto que, a partir delas, podemos activar sentimentos e expressões, como por exemplo: *“que dia tão cinzento e triste”*;
7. Recordação - muito ligada à emoção, a cor pode estar ligada a uma experiência que foi vivida ou a um momento específico na vida das pessoas.





**Fig. 5** - Esquema exemplificativo sobre os vários significados das cores e a sua ligação às nossas emoções e comportamentos.

A preferência do indivíduo por determinadas cores pode servir como indicador, capaz de revelar características do indivíduo ou até mesmo o seu carácter, já que as cores estimulam determinados comportamentos e o interesse por esta ou aquela cor, e as circunstâncias em que isto acontece, pode fornecer bastantes informações.

De qualquer modo, este facto demonstra que a cor exerce uma força real, ainda que mal conhecida, e que pode agir sobre todo o corpo humano. A associação em si mesma parece-nos insuficiente para explicar a acção da cor sobre a alma. No entanto, a cor é um

meio que exerce uma influência directa. A cor é a tecla; o olho, o martelo; a alma, o instrumento das mil cordas. O artista é a mão que, ao tocar nesta ou naquela tecla, obtém da alma a vibração justa. A harmonia das cores baseia-se exclusivamente no princípio do contacto eficaz. A alma humana, tocada no seu ponto mais sensível, responde (Kandinsky, 2010).

«Todos sabem que o amarelo, o laranja e o vermelho despertam e representam as ideias de alegria e riqueza» (Kandinsky, 2010, p. 63).

Para este projecto, o estudo das cores a utilizar foi um elemento de extrema relevância, pois é um meio importante para a reprodução das ilustrações, ajudando na representação e reforço da imagem e “ambiente” que a música nos transmite. A selecção de cores é feita consoante a melodia e os vários instrumentos tocados. Ler a atmosfera musical é um grande estudo, focar a imagem pela nossa imaginação e tentar compreender o que a música nos conta é o passo principal e é só depois desta interpretação que o ambiente é expresso na composição com as cores certas. Mesmo que por vezes em certos tipos de música seja difícil definir a cor, o meio material também nos ajuda a retratar o que ouvimos.

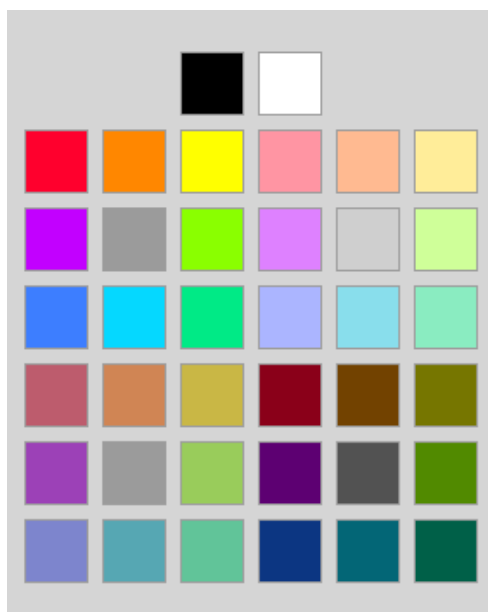
#### **2.4.1. CORES E SOM (SINESTESIA)**

Ao longo dos séculos, o Homem tem tentado uma e outra vez formar relações entre cores e sons, para investigar e explicar as regras ocultas por detrás de tais conexões. Épocas e mentalidades diferentes têm trazido várias analogias ou teorias da cor/som. Deve ser declarado desde o início que não há nenhuma maneira geral ou uniforme de atribuir cores aos sons.

Existe uma investigação do Departamento de Psicologia da Universidade da Califórnia, em Berkeley, (Palmer & Schloss, 2013) na qual os participantes tinham que relacionar 18 timbres de música clássica a diversas cores. Os resultados deste estudo de 2013 mostraram que pessoas de diferentes culturas (neste caso, povo americano e mexicano) têm a tendência de relacionar as músicas e cores da mesma forma, escolhendo cores claras e vivas para músicas mais

animadas e cores escuras e frias para sonoridades mais tristes<sup>1</sup>. Esta análise demonstra que a cor, um elemento visual, também pode ser vista como um elemento auditivo, tal como Kandinsky demonstrou nos seus trabalhos. A harmonia e sonoridade originam uma paleta de cores que funciona interculturalmente.

No estudo (Palmer & Schloss, 2013) participaram 97 voluntários, dos quais 48 eram da região da Baía de São Francisco, nos Estados Unidos, e 49 em Guadalajara, no México. Todos ouviram 18 partes de música clássica, de compositores como Bach e Mozart, e associaram-nas a uma paleta de 37 cores. Cada participante também classificou as partes numa escala de feliz a triste, forte a fraco e irritante a calmo. Os cientistas observaram que pessoas do México e dos Estados Unidos fizeram as mesmas relações. A tendência é que músicas mais rápidas sejam relacionadas a cores claras e vivas, como amarelo, e melodias mais lentas a tons escuros, acinzentados ou azulados.



**Fig. 6** - Paleta de cores disponível à escolha das pessoas para começarem o teste.

---

1 *"The concept of emotion is notoriously difficult to define. Typical definitions identify emotions as "conscious feelings" that have both physiological and cognitive components, followed by a list of prototypical examples (e.g., fear, anger, joy, and sorrow) with no boundary conditions to clarify less obvious possibilities. Emotional associations are systematic connections between emotions and other mental states caused by experiences that are not intrinsically emotional, such as hearing music or seeing colors. As we use the term, emotional associations may include conscious experiences of feelings and/or cognitive content that accompanies such feelings (Palmer & Schloss, 2013)".*

## Example A



**Fig. 7** - Selecção das cores para concluir o tipo de música que estas representariam.

*“Example A is from Bach’s Brandenburg Concerto No. 2. It’s in a major key and has a lively, dance-like tempo, featuring a trumpet solo bouncing along over an accompanying chamber orchestra. As you see, people picked a variety of colors, but they have strong similarities in being bright, vivid, and dominated by yellow hues”. (Palmer, Nautilus, 2015)*

Neste pequeno teste podemos ver, mais uma vez, que as cores suaves e coloridas podem dar o efeito de uma música cheia de harmonia e melódica, como se pode verificar no resultado da música de Bach, uma composição muito calma, suave e lenta.

## Example B



**Fig. 8** - Outra selecção diferente para dar resultado a outro género de música.

*«Example B is an instrumental excerpt of rock music by the 1990s power trio BBM. Its dominant features are prominent drum rhythms, fast-paced guitar riffs, and a loud, high-energy sound. The colors chosen are notably different from those for the two Brandenburg excerpts. In this case they are predominantly reds, black, and other dark colors. » (Palmer, Nautilus, 2015)*

Neste exemplo já conseguimos verificar que o género musical é totalmente diferente da música anterior. Esta paleta de cores do teste B é mais forte e escura, o que se torna algo sombrio e violento, sendo o resultado de uma música com mais ritmo, de um género de Rock e de uma batida rápida.

«Os resultados foram muito consistentes para indivíduos e culturas diferentes e claramente apontam um papel importante que as emoções desempenham na maneira com que o cérebro humano ouve música e enxerga cores.» (Palmer & Schloss, 2013).

Mesmo em culturas diferentes, as pessoas conseguem associar o som a cores idênticas nas músicas. Como o exemplo acima explica, a velocidade e o tipo de sonoridade pode dar a ideia de uma cor exacta. Os instrumentos, com os vários estilos de sons e timbres, ajudam também a dar uma visualização correcta do tipo de ambiente ou emoção a acontecer na música e isto é mais um facto para reforçar que se consegue sempre desenhar/ilustrar aquilo que ouvimos no nosso dia a dia. Mesmo tendo quadras de composição na música para retratar mais rigorosamente aquilo que ouvimos, ou mesmo sendo só a sonoridade da melodia em si demonstrando uma ideia mais abstracta do cenário. As quatro estações de Vivaldi são um bom exemplo de sonoridade a transmitir imagem, sem recurso a texto. Quando ouvimos todos os instrumentos de sopro, em plena harmonia, até parece que conseguimos ver pássaros celebrando a chegada da Primavera, voando nos céus. Os instrumentos de percussão, como tambores e pratos, são muitas vezes utilizados para representar tempestades.

## 2.5. MÚSICA NO DESIGN

Desde há séculos que a música é por excelência a arte que exprime a vida espiritual do artista. Salvo raras excepções, este utiliza os seus meios, não para representar fenómenos da Natureza, mas para dar vida própria aos sons musicais. Para o artista criador que quer e que deve exprimir o seu universo interior, a imitação da Natureza, ainda que bem-sucedida, não pode ser um fim em si mesma. A música é a arte de nos expressarmos através das notas, ritmos, melodias, harmonias, etc., tal como fazemos na pintura, nesta última através do papel, do lápis e de outros meios e materiais artísticos, e deixar as nossas emoções dar arranque às mãos.

A música e o som, podem levar-nos numa espécie de regressão a locais onde já estivemos. Fazer-nos viver sensações passadas e até mesmo despoletar o nosso humor. A música é algo de muito poderoso, capaz de despertar completa empatia ou provocar e avivar um sentimento de perda ou desgosto. A música, como outras actividades criativas estimula o lado direito do cérebro. Transporta para este nosso lado emocional a capacidade cognitiva da melodia e do momento em que nos absorve. Como nós designers trabalhamos com cores, formas, texturas e tons, ao ouvirmos uma música o cérebro redobra e refina a mensagem absorvida naquele momento. Esta interiorização ajuda a entender um pouco melhor a empatia que a música provoca em nós. (Pereira, 2011) O porquê de tantas actividades artísticas criativas encaixarem tão bem com uma boa música, seja ela de que estilo for. O dom que o ser humano tem de conseguir criar o que a sua capacidade de inspiração e habilidade infinitas, pretende, é de extrema importância para a combinação destas actividades criativas. Tudo está interligado no campo das ideias e união destas às áreas artísticas. Se nós designers conseguimos criar e reproduzir, formas e consolidar ideias de forma consistente transformando-as em arte “viva,” então um músico é também capaz de o fazer, embora de maneiras totalmente diferentes, mas ambas provêm do nosso pensamento. (Pereira, 2011, pp. 103, 104)

Durante a composição, se um músico elabora uma música com um tom fora do lugar, faz toda a diferença no resultado final. O designer também faz composições, mas estas são visuais. As cores, as formas e a maneira como tudo é organizado no espaço são

fundamentais para transmitir correctamente a mensagem pretendida, caso algo não funcione da melhor forma o projecto pode tornar-se confuso e falhar no seu propósito.

«Da mesma forma que Barry Truax afirma que o som possui um carácter informativo, sendo capaz de afectar os fluxos comunicacionais, também no design, o mesmo tem a capacidade de desempenhar um papel análogo, podendo transmitir informação relativa ao produto. Do mesmo modo, também o carácter emocional associado aos sons demonstra que, no contexto do design, estes podem afectar a expressão emocional do produto.» (Pereira, 2011, p. 107)

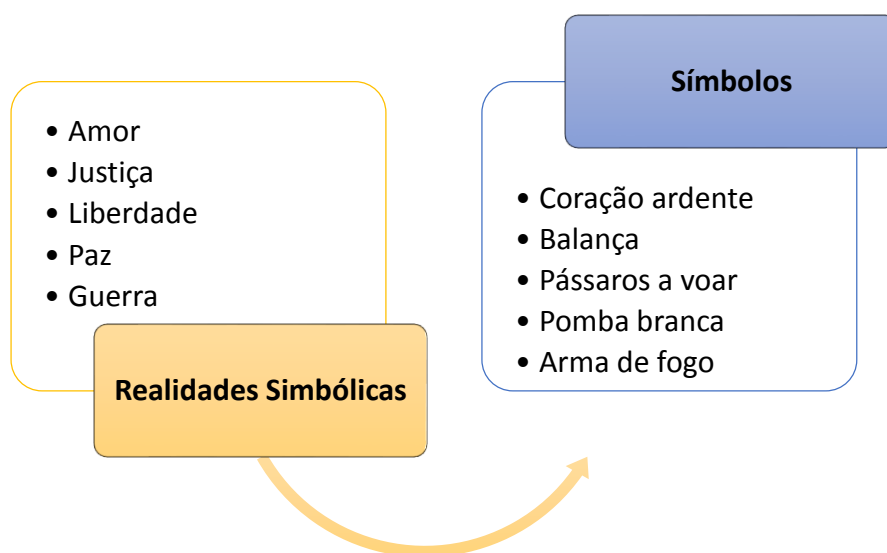
O designer trabalha com um pensamento lógico na paleta de cores e vai transformando aos poucos o seu trabalho, até chegar a uma combinação perfeita para o resultado final, ou seja, atrair e orientar a direcção do olhar, fornecer a temperatura adequada ao suporte da mensagem, e porque não dizer, da própria. O músico é capaz de mudar as “cores” da música de acordo com o volume, o timbre, o ritmo, etc. É possível que uma música mais saturada ou mais monocromática possa torna-se algo com tons em cinzento o que faz com que essa música seja um género mais triste e atormentado. Conforme as técnicas e as emoções conseguem-se compor músicas mais alegres, românticas, ou outras mais tristes. Têm de se controlar os timbres e melodias para que se consiga transmitir as sensações aos ouvintes.

Nos projetos visuais – seja qual for o tipo visual – tem de haver ritmo, isso é o básico e ajuda a estruturar a lógica projectual. Se o design não tem ritmo o olhar não é estimulado a percorrer a mensagem toda, na velocidade adequada para transmitir os significados. Design sem ritmo não é rico, torna-se vulnerável. A música sem ritmo transforma-se em barulho, em ruído. Todos estes são elementos adequados para o arranque da criação de ambas as vertentes. Unidas podem ter uma relação forte e resultar em elementos enriquecedores, de grande sucesso e originalidade, deixando as nossas emoções fluir, despertando os nossos sentidos.

## 2.6. INTERPRETAÇÃO VISUAL

As artes visuais são conjuntos de obras que representam o mundo real ou imaginário, conforme a temática de cada uma delas. A nossa visão tem como principal objectivo avaliar e interpretar cada obra exposta, pois qualquer destas possui uma mensagem que está sempre retratada no sentido de nós descobirmos e sentirmos o que está por detrás. Isto querendo dizer que a obra de arte é considerada como uma mensagem já por si mesma, é a portadora dos sentidos e torna-se numa forma linguística, seja visual, sonora ou verbal. Consideramos que é individual e pessoal, mas aberta a múltiplos pontos de vista, com base em várias experiências. Em certas alturas, esta forma de comunicação visual manifesta uma linguagem de símbolos.

«Este “complemento” de palavras pode existir, mas também pode permanecer “letra morta”. É o que se passa com as imagens simbólicas e convencionais que procuram exprimir noções abstractas.» (Joly, 2015, p. 140)



**Fig. 9** - Diagrama com palavras-chave que podem dar origem a símbolos para expressar em certo tipo de significado.

«Amor, Beleza, Liberdade, Paz, etc., outras tantas noções que recorrem ao símbolo e, consequentemente, à boa vontade interpretada do leitor. Porque aquilo que é próprio do símbolo (ao contrário da metáfora), é que ele pode não ser interpretado.» (Joly, 2015, p. 140)



Pelo contrário da linguagem científica e a do quotidiano, por serem consideradas expressões mais informativas ou explicativas, a comunicação artística é relativamente diferente e complexa, uma vez que esta pode possuir uma grande quantidade de significados. É tão rica em variedades de diferentes conteúdos e conotações que pode gerar um leque de infinitas possibilidades de interpretação. A obra de arte é uma obra aberta a diversas leituras que, embora diferentes, não se anulam umas às outras, mas se completam, muitas vezes. Inclusive, podem ser realizadas, em diferentes momentos, por uma mesma pessoa.

«A complementaridade verbal de uma imagem pode não ser apenas esta forma de ligação. Consiste em dar à imagem uma significação que parte dela, sem que todavia lhe seja intrínseca. Trata-se então de uma interpretação que ultrapassa a imagem, desencadeia palavras, uma idéia ou um discurso interior partindo da imagem que é o seu suporte, mas que a ela simultaneamente está ligada.» (Joly, 2015, p. 140)

A interpretação de uma obra de arte é a forma mais básica de compreender as artes visuais (Hudson & Noonan, 2014). Para entender a informação visual é preciso considerar o seguinte:

1. Matérias da obra de arte
2. Elementos formais da composição, tais como:
  - Linha;
  - Forma e espaço;
  - Claro/escuro;
  - Cor.
3. Princípios de design, tais como:
  - Ritmo e repetição;
  - Equilíbrio;
  - Proporção, escala;
  - Unidade e variedade.

A avaliação de uma obra de arte exige não só uma análise formal e técnica mas também uma análise de conteúdo. Foi escolhida a pintura como manifestação artística na qual esta reflexão vai centrar-se. A obra de arte é por norma aberta e comunicativa. A sua capacidade de comunicação depende em grande parte da sua durabilidade. O poder de interpelar, seduzir e cativar não só os contemporâneos como os vindouros. Para além do que uma obra mostra da técnica, do estilo e das concepções formais do artista, importa que seja capaz de gerar níveis de comunicação simbólicos (Hudson & Noonan, 2014).

O propósito de uma análise visual é reconhecer e compreender as escolhas visuais do artista feitas na criação da obra de arte. Ao observar e escrever sobre partes separadas do objecto de arte, vamos chegar a uma conclusão e melhor compreensão de como a representação resulta como um todo.

Para proceder a uma análise visual devemos olhar atentamente para uma obra, ou neste caso ouvir a música e senti-la, e traduzir as nossas observações visuais e sentimentos em texto escrito. Segundo (Hudson & Noonan, 2014), uma análise visual não é simplesmente gravar as nossas observações, mas também fazer uma afirmação ou opinião daquilo que a obra pode estar a representar. Os pontos a ter em conta para uma avaliação das representações visuais podem ser os seguintes:

- Saber quem foi o artista da obra;
- Investigar acerca da vida artística do artista;
- Quando foi produzida;
- Qual será a história ou o significado que está por detrás da obra;
- Observar o trabalho artístico e anotar as observações;
- Considerar e analisar a composição, cores, texturas, tamanho, espaço e outros atributos visuais e materiais da peça;
- Ir além das primeiras impressões, o que pode levar algum tempo, mas permite que o nosso olho absorva a imagem, ou o nosso ouvido as emoções de uma melodia.

Por fim, ir construindo esboços do trabalho, que ajudem a compreender a lógica visual e apontar cada característica daquilo que a imagem ou a música possui para fazer uma representação completa.

### 2.6.1. A OBRA E O ARTISTA

«A verdadeira obra de arte nasce do «artista» - criação misteriosa, enigmática, mística. Separada dele, a obra ganha uma vida própria, converte-se numa personalidade, num sujeito independente, vivo, com existência real – um ser!» (Kandinsky, 2010, p. 113).

Kandinsky afirma assim que a obra de arte passa a ser um pedaço de nós, pois foi produzida pelas emoções, sentimentos, ideias e vibrações que estão dentro do nosso ser. A criação que flui na nossa mente, no nosso estado de espírito, é realmente aquilo que dá fruto à obra de arte e que origina a personalidade desta. As obras de arte são como caras metade dos artistas, puzzles da personalidade. Ao analisarmos as criações, poderemos ver que tipo de pessoa os artistas são, pois têm um pedaço da sua presença e isto consegue-se perceber devido às cores, formas, elementos, texturas e tipos de materiais usados. Isto também está presente na música. Nesta consegue-se perceber quando os músicos estão com altas e baixas emoções, por uns sons serem mais agressivos, outros mais suaves, conseguimos decifrar os motivos e sentimentos que os próprios músicos quiseram explorar quando criaram uma certa peça. Perante todo este tipo de obras de arte há sempre uma possibilidade de compreender o artista, as suas intenções, o que sentia, o que pensava no momento. As obras chamadas “ímorais” são consideradas como incapazes de provocar vibrações psíquicas na nossa alma, porque são peças demasiadamente pobres no sentido de não haver inovação ou sentimentos reais (Kandinsky, 2010).

Diz-se que o improvisado é um bom sentido para dar início a uma obra, totalmente sem hesitações, sem ideias específicas, sem regras, é aquilo que nos vem logo à cabeça e é logo posto em prática. Haverá um certo estudo da composição, das formas, das cores e dos materiais para ser posto em prática, mesmo que o artista tenha uma visão completamente improvisada – a primeira ideia que vem ao pensamento – é igualmente necessário que as cores sejam utilizadas, não porque existam, ou não porque imitam um determinado tom da Natureza, mas porque são necessárias para o quadro. O artista tem não só o direito, mas também o dever de utilizar as formas da maneira que julgue

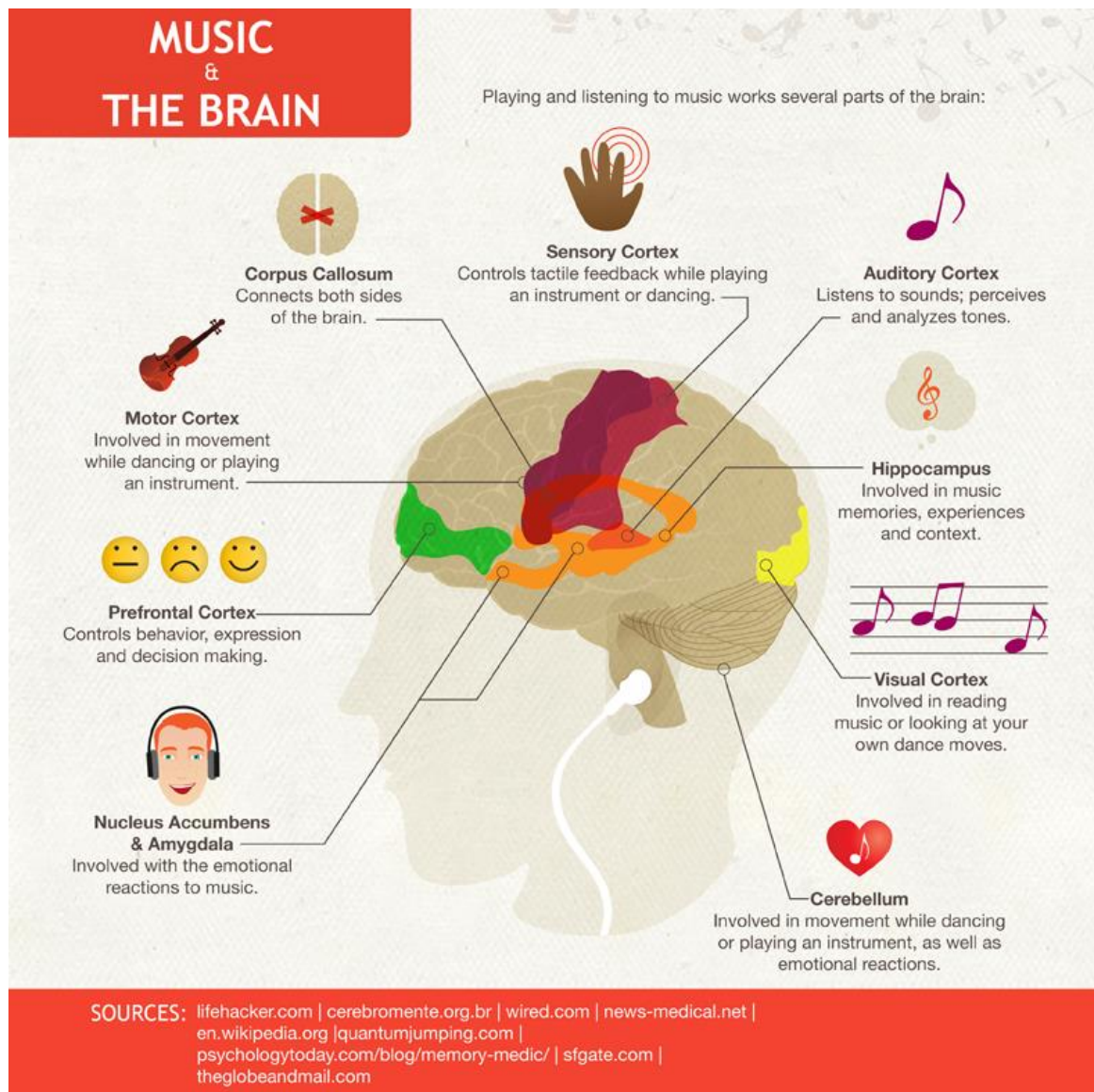
necessária para atingir os seus objectivos. Não é a anatomia, nem a negação teórica das ciências que são necessárias, mas a liberdade total e ilimitada do artista na escolha dos seus meios.

### **2.6.2. EMOÇÕES**

Defende, (Scherer & Zentner, 2001) que é antiga, e muito difundida a ideia de que a música expressa emoções. Quando se dá um acontecimento, as emoções podem surgir-nos por episódios consoante as sensações do ocorrido nos vão assolando. Por exemplo, se estamos pouco à vontade perante os outros que não conhecemos bem poderemos ficar hesitantes ou inseguros, tremendo-nos a voz. Pode acontecer-nos expressar uma gargalhada perante algo que nos contagia ou provoca alegria. O mesmo pode acontecer com o medo se somos apanhados de surpresa numa situação inesperada de perigo. Somos “contagiados” pela tristeza de alguém ou a melancolia de algum lugar. As emoções estão dentro de nós e vão-se desencadeando durante o nosso envolvimento com os outros em sociedade e com o que eles e o meio nos transmite e deixamos que se expresse naturalmente (Budd, 2003).

A arte e a sua expressão assumem por isso muitas formas e vem sempre inovando nesse sentido também. Essas mudanças na aparência ou interpretação das coisas são benéficas quando não existe um sistema rígido, mas liberdade de sentir e exprimir.

Quando alguém cria uma obra (alguma coisa) em que expressa o que sente ou como vê, deseja transmitir aos outros na íntegra esses sentimentos a ponto de fazer-lhes entender o que sentiu na altura da criação, para que possam experimentar de igual modo essas sensações. Essa expressão pode chegar-nos através da pintura, da música, da escrita, de todo um conjunto de representações dos pensamentos e emoções intensas, que não são palpáveis e que só o próprio experimentou, mas cujo objectivo, ao representá-las, é alcançar e provocar nos outros o mesmo impacto sentido pelo autor durante aquela experiência, que deu vida àquela obra. A música é um fenómeno universal que toca as pessoas, conseguindo abolir fronteiras, nacionalidades, raças e culturas. É um meio como poucos, que desperta mundialmente emoções e sentimentos.



**Fig. 10** - Esquema do nosso cérebro com todas as secções dos nossos sentidos.

O nosso cérebro processa a emoção musical e absorve-a, atribuindo-lhe uma "linguagem da emoção" equitativa entre culturas, por mais diversas que sejam, reunindo-as numa mesma linguagem emocional, seja dentro de filmes, concertos ao vivo ou num aparelho de som numa casa. A música pode tornar-se evocativa e avassaladora para toda uma comunidade de pessoas, apesar das suas várias diferenças linguísticas e culturais, contagiando e abolindo todas as diferenças, e isto só pode ser descrito como um verdadeiro fenómeno. Mas por que motivo sucede exactamente esta ocorrência com a música que transcende outras experiências sensoriais? Como é que é capaz de um simples acorde evocar emoção, de uma forma incomparável a qualquer outro sentido?

A música pode constituir um tipo de ilusão perceptiva, quando cantamos ou dançamos e interiorizamos cenários ou os adaptamos, da mesma maneira que uma colagem é percebida e vai crescendo à medida dos sentimentos que se vão desencadeando para a construir (Budd, 2003). O cérebro estrutura e ordena os sons numa sequência que cria um sistema inovador de significado, tornando-a num modo agradável e viciante de expressão em que a nossa apreciação da música se refina no sentido de absorver e processar a sua estrutura subjacente, ou seja, cria-se em nós um género de previsibilidade do que vai acontecer a seguir na música. Quantas vezes não damos por nós a antecipar o ritmo ou a letra.

Mas esta estrutura tem de envolver algum nível de surpresa e de encanto que nos faça manter interessados nesse acompanhar da melodia e interiorizá-la, ou então torna-se emocionalmente carente. Os compositores mais talentosos conseguem manipular a emoção das pessoas, nas suas músicas, por conhecerem exactamente as expectativas do seu público. Podem mesmo antever quando essas expectativas irão, ou não, ser cumpridas de modo mais satisfatório. Esta manipulação bem-sucedida num trecho musical é o que provoca calafrios ao ouvi-la, é o que torna uma música num êxito.

A música, embora pareça ser semelhante às características da linguagem, está mais incrustada nos “alicerces” do cérebro primitivo que apelam à motivação, recompensa e emoção (Budd, 2003). Mais do que qualquer outro estímulo, a música tem a capacidade de ir buscar imagens e sentimentos, além dos que nos estão diretamente vinculados à memória. Esta capacidade de globalização da música ainda mantém um certo nível de mistério. As razões por detrás da "emoção" de ouvir música estão fortemente ligadas com várias teorias baseadas em sinestesia, como se refere ao longo deste trabalho.

*«The expression theory of art has assumed many forms. These changes of appearance have been necessitated by the inadequacy of its original leading idea. This maintains that the creator of a work of art undergoes an experience which he wishes to transmit or communicate to others.»* (Budd, 2003, p. 121)

Quando nascemos, no nosso cérebro ainda não se notam diferenciadas e esquematizadas as componentes várias, para diferentes sentidos. Esta possibilidade de as

diferenciar e ordenar ocorre muito mais tarde na nossa vida. Como bebés, no início, o que vemos é o mundo como um todo. Uma vasta combinação de cores, sons e sentimentos vibrantes e tudo isso resulta na sinestesia final. Nos nossos cérebros, desde o nascimento, vão-se desenvolvendo, gradualmente, algumas áreas que se tornam especializadas na visão, fala, audição, e assim por diante, fazendo-nos aperceber das várias emoções nos momentos em que ocorrem.

No entanto, porque cada ser Humano é muito diferente do seu semelhante, a extensão desta ligação pode variar entre os indivíduos. Tal como certos músicos têm a capacidade de criar peças de música cheias de encantamento e de qualidade emocional, outros simplesmente não conseguem. Como a percepção de um e a sua sagacidade pode ser mais elevada do que a de outros indivíduos, que perante um mesmo estímulo apresentam reacções diferentes. Isso acontece com tudo o resto, como com a escolha da música que nos agrada mais e que outros declinarão, em benefício de outras que lhe suscitarão um maior significado. Qualquer clássico dos Beatles, Stevie Wonder, Metallica ou Led Zeppelin, resulta na preferência por um certo tipo de música e tem um efeito diferente sobre as pessoas. Uma música pode tocar e provocar a mesma reacção a um sem número de pessoas de origens diferentes, mas pode ter o efeito contrário também e agradar apenas um grupo específico.

Este nível elevado de experiência e de preferência em certas pessoas e músicos é o que permite a alguns imaginar e criar obras que outros simplesmente não conseguem, optando pela sua própria imagem sonora e emoção com que mais se identificam (Mohana, 2015).

## **2.7. WASSILY KANDINSKY – O PINTOR DO SOM E DA VISÃO**

Uma breve explicação das obras de Wassily Kandinsky pode contribuir para demonstrar a relação de igualdade entre imagem e som que pretendo com este projecto, dado que o artista representava as suas emoções e visualizações da música através das suas peças. Na pintura não-representativa, Wassily Kandinsky foi o principal artista que voltou a sua atenção para os princípios musicais e a possibilidade de os transferir para a arte visual. Ele tentou integrar o ritmo e a composição matematicamente abstratos na pintura, com o objectivo de criar uma linguagem formal baseada em elementos simples e expressa numa obra precisamente composta. Ele assumiu que a música, como uma forma de arte não-representativa, tinha o poder de mover as pessoas intelectualmente e emocionalmente, e ele queria ver se isso poderia funcionar para a pintura também. Ao integrar princípios musicais, o elemento de tempo pôde, pela primeira vez, ser transferido para o género de outra forma “congelada” de pintura. Conceitos temporais, tais como o ritmo, a dinâmica, a velocidade e a simultaneidade foram traduzidos para a tela, à medida que o artista tentou captá-los pictoricamente. As suas pinturas indicam uma relação muito próxima da imagem e do som, podendo-se considerar que o pintor procurou atribuir à pintura e à cor a plasticidade que encontrava na música e no som. Eu identifico-me bastante com esta abordagem.

A música serviu de inspiração para os artistas abstractos, isto porque os compositores musicais conseguiam transportar os seus ouvintes para outros mundos sem necessitarem de uma representação visual do real (Santos, 2012). A música consegue chegar directamente aos sentidos sem necessidade de uma história. As cores podem ser utilizadas como sons. A sua forma de usar a cor baseou-se em estudos teóricos, associando o tom ao timbre, o matiz à altura e a saturação à intensidade. Chegou a afirmar que ao ver cor ouvia música. Pretendia que evoluíssem para uma linguagem visual capaz de, à semelhança da linguagem abstracta da música, exprimir conceitos gerais e provocar emoções profundas. As únicas diferenças entre a arte de Kandinsky e deste projecto destacam-se nos estilos: o abstracto não se retrata neste trabalho, pretendo sim conseguir



retratar o ambiente que se revela na música. As épocas também são diferentes, visto que a música do presente consegue ser mais descritiva do que as sinfonias dos anos 1900.

Mesmo não existindo uma ideia visual da música, como os vídeos realizados pelas produtoras musicais, o nosso cérebro tem sempre a tendência de ir buscar os cenários, cores e emoções que associamos a um tipo de música, emoções essas que se podem traduzir em arrepios, que acontecem frequentemente quando as pessoas nutrem um gosto especial pelo som ou ritmo ou letra. O choro – tristeza – e o riso – alegria – são outras das emoções que a música pode provocar quando toca os nossos sentimentos, ou quando nos identificamos com esta, simplesmente pela mensagem que é revelada. O movimento do corpo também está intimamente ligado à música.



**Fig. 11** - Obra de Kandinsky: Composition III, 1913. (WassilyKandinsky.net)



**Fig. 12** – Obra de Kandinsky: Composition VI, 1913. (WassilyKandinsky.net)



**Fig. 13** - Obra de Kandinsky: Panel For Edwin R. Campbell No.4, 1914. (WassilyKandinsky.net)



**Fig. 14** - Obra de Kandinsky: Calm Bend, 1925. (WassilyKandinsky.net)



«A composição que assenta neste tipo de harmonia é uma justaposição de formas lineares e coloridas que existem como tal de uma forma autónoma, saídas de necessidade interior e formado, no seio da vida comum daí resultante, um todo determinado quadro» (Malorny, 2007, pp. 100,101)

A breve análise efetuada à vida e obra de Kandinsky, na minha opinião, foi bastante relevante e de grande interesse para este trabalho, devido às ideias que o artista tinha sobre as formas, cores e emoções. A visualização interior a que por vezes recorria, quando ouvia música e se deixava levar pela melodia e que depois transferia, de olhos fechados, para a tela. Foi de facto um método inspirador para a construção deste trabalho.

A evocação de todas as emoções e cenários visuais é necessária para este exercício de interpretação, para desenhar aquilo que se sente através de qualquer tipo de material no sentido em que este seja o mais coerente possível para mostrar aquilo que se pretende representar. Mesmo assim, neste projecto não se teve uma vertente tão abstracta como a explorada pelas obras de Kandinsky. Foi explorada uma vertente mais realista e expressiva em si.

Os instrumentos não deixam de ser a chave principal para a retratação das melodias e ao longo dos anos estes foram evoluindo, o que ajudou na explosão de mais sensações e emoções, e também o estilo de música é mais cantada agora, com versos mais ou menos extensos. Digamos que é mais fácil de imaginar o que ouvimos com a música dos nossos tempos, mas não deixam de se ter em conta a importância sonora e rítmica.

Existe uma ligação entre as obras deste trabalho e as de Kandinsky, pois ambas pretendem explorar as emoções ligadas à música. Por mais diferentes que as obras e estilos sejam, não deixam de ser um pouco do nosso ser, da nossa personalidade, dos nossos sentimentos e é sempre agradável mostrar aquilo que vemos aos outros.





**PROJECTO VISUAL**



### 3.1. SONG OF THE LONELY MOUNTAIN

**Ano:** 2012

**Intérprete:** Neil Fill

**Género:** Pop

*"Far over the Misty*

*Mountains rise*

*Leave us standing upon the  
heights*

*What was before, we see  
once more*

*Our kingdom a distant  
light*

*Fiery mountain beneath  
the moon*

*The words unspoken, we'll  
be there soon*

*For home a song that  
echoes on*

*And all who find us will  
know the tune*

*Some folk we never forget*

*Some kind we never  
forgive*

*Haven't seen the back of us  
yet*

*We'll fight as long as we  
live*

*All eyes on the hidden door*

*To the Lonely Mountain  
borne*

*We'll ride in the gathering  
storm*

*Until we get our long-  
forgotten gold*

*We lay under the Misty  
Mountains cold*

*In slumbers deep and  
dreams of gold*

*We must awake, our lives  
to make*

*And in the darkness a torch  
we hold*

*From long ago when*

*lanterns burned*

*Till this day our hearts  
have yearned*

*Her fate unknown, the  
Arkenstone*

*What was stolen must be  
returned*

*We must awake and make  
the day  
To find a song for heart  
and soul*

*Some folk we never forget  
Some kind we never  
forgive  
Haven't seen the end of it  
yet*

*We'll fight as long as we  
live*

*All eyes on the hidden door  
To the Lonely Mountain  
borne*

*We'll ride in the gathering  
storm*

*Until we get our long-  
forgotten gold*

*Far away from Misty  
Mountains cold."*



**Suporte:** Cartolina A3 100g.

**Peça final:** Ilustração em papel A3 sobre fundo cinzento escuro.

Esta música demonstra um cenário de uma idade muito antiga, possivelmente próxima à Idade Média, onde existem criaturas fantásticas, magia e dragões. Fala-se de uma montanha que representa o reino de um grupo de anões e estes querem recuperá-la de um dragão feroz que lhes roubou o lugar onde pertencem. Este domínio cheio de riqueza e de prosperidade tinha como símbolo o ouro, que os anões escavavam nas minas, muito precioso e importante para este povo. Querem voltar a reinar nesse lugar e encontrar a *Arkenstone*, a pedra que coroa quem é herdeiro do trono. Esta música funciona como um contador de histórias, com o qual se quer passar a vivência deste povo que ficou sem lar. Para sua representação, decidiu-se que um meio mais clássico, como o desenho à mão, com tonalidades de preto/branco ou sépia, seria o mais adequado. Após alguns esboços, foram seleccionados os seguintes materiais: cartolina cinzenta escura, para retratar o cenário escuro e gelado da montanha; lápis preto e branco para desenhar os elementos mais marcantes nesta, que serão: a montanha e a sua neblina gelada, a *Arkenstone* que coroava o herdeiro, o dragão responsável pelo desalojamento dos anões e o ouro cobiçado por todos. Decidiu-se com estes dois lápis fazer um jogo com a sombra e luz, para definir melhor o contexto da neve e da neblina da montanha, o brilho do ouro na escuridão e o dragão a guardar o tesouro e a *Arkenstone*. Assim também se obteve um efeito tridimensional.

Este é um dos exemplos da metodologia deste trabalho, que pode demonstrar a ideia e transmitir ao público que a música é mais do que som e que pode ter uma história misteriosa, alegre, ou triste, ou de aventura por detrás.



**Fig. 15** - *Song of the Lonely Mountain: Peça Final.*





**Fig. 16** - *Song of the Lonely Mountain: Pormenor.*





**Fig. 17** - *Song of the Lonely Mountain: Pormenor.*

### 3.2. CASTLE OF GLASS

**Ano:** 2012

**Intérprete:** Linkin Park

**Género:** Rock Alternativo

*"Take me down to the river bend  
Take me down to the fighting end  
Wash the poison from off my skin  
Show me how to be whole again*

*Fly me up on a silver wing  
Past the black where the sirens sing  
Warm me up in a nova's glow  
And drop me down to the dream below*

*'Cause I'm only a crack in this castle of glass  
Hardly anything there for you to see  
For you to see*

*Bring me home in a blinding dream,  
Through the secrets that I have seen*

*Wash the sorrow from off my skin  
And show me how to be whole again*

*'Cause I'm only a crack in this castle of glass  
Hardly anything there for you to see  
For you to see*

*'Cause I'm only a crack in this castle of glass  
Hardly anything else I need to be*

*'Cause I'm only a crack in this castle of glass  
Hardly anything there for you to see  
For you to see  
For you to see"*

**Suporte:** Cartolina A3 100g.

**Peça final:** Ilustração em papel A3 sobre fundo preto.

Esta música seguinte descreve que o cantor é um pedaço de um castelo de vidro. Isto querará dizer, na minha opinião, que o castelo de vidro simboliza o nosso modo de vida e que todos nós somos frágeis, contudo alguns de nós são capazes de mudar esse nosso mundo frágil. Podemos não ter a percepção dos estilhaços partidos que há em nós enquanto vivemos, mas eles vão-se partindo cada vez mais ao longo do tempo em que vivemos dentro da sociedade, a internet, etc. Eventualmente, um dia esse castelo de vidro que há em nós poderá quebrar-se completamente.

Um castelo é supostamente algo forte, nada consegue deitá-lo abaixo, mas nesta música é retratado numa maneira mais frágil e fácil de quebrar, e não deixa de ser curioso este contexto que o músico faz para nos dizer que somos como esse castelo. Então, para retratar este cenário, tive a ideia de representá-lo numa cartolina A3 preta e com lápis branco desenhar o castelo em vidro, com vários estilhaços a cair e com uma grande fissura de que o cantor fala na música. Para que o desenho não ficasse muito simples, pensei em adicionar objectos reais, no sentido de fazer um jogo entre o real e o retrato, logo com os pedaços de vidro reais, que fui colando à volta do castelo para que fosse reforçada a ideia de que o castelo se estava a desfazer. Decidi utilizar o preto e o branco para que conseguisse demonstrar a transparência do vidro em si, e também com o objectivo de fazer outro jogo entre a luz e as sombras do castelo.





Fig. 18 - *Castle of Glass: Peça Final.*



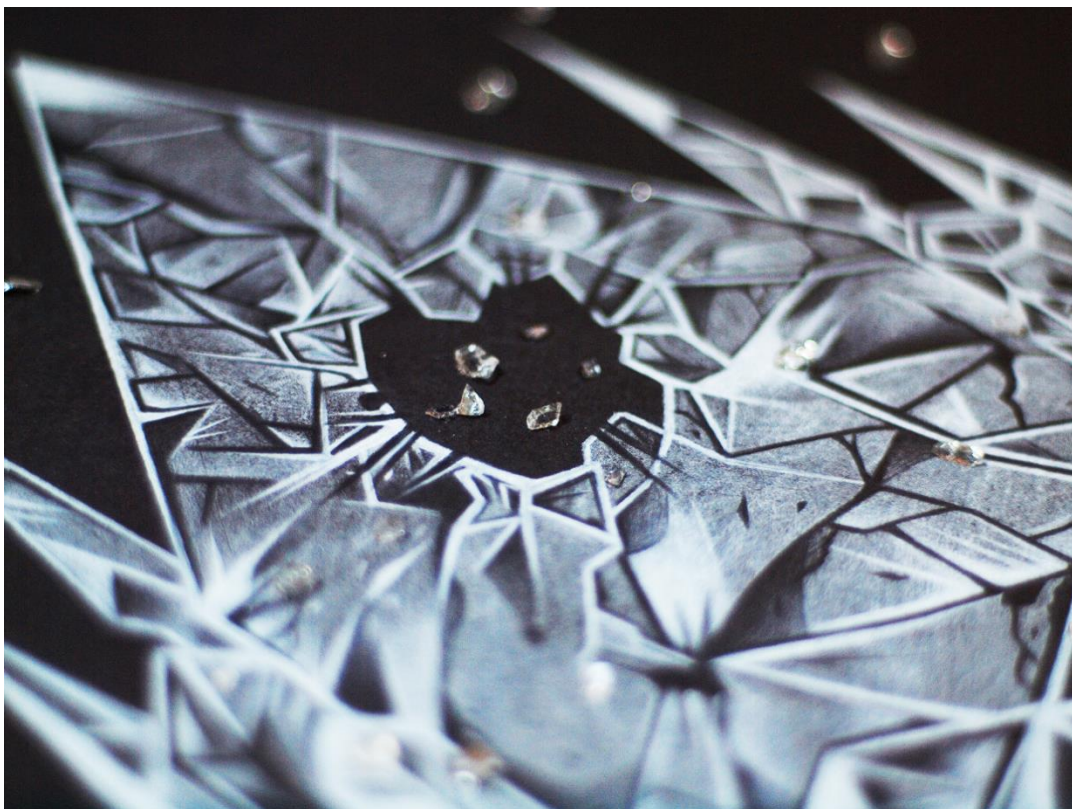


Fig. 19 - *Castle of Glass*: Pormenor.

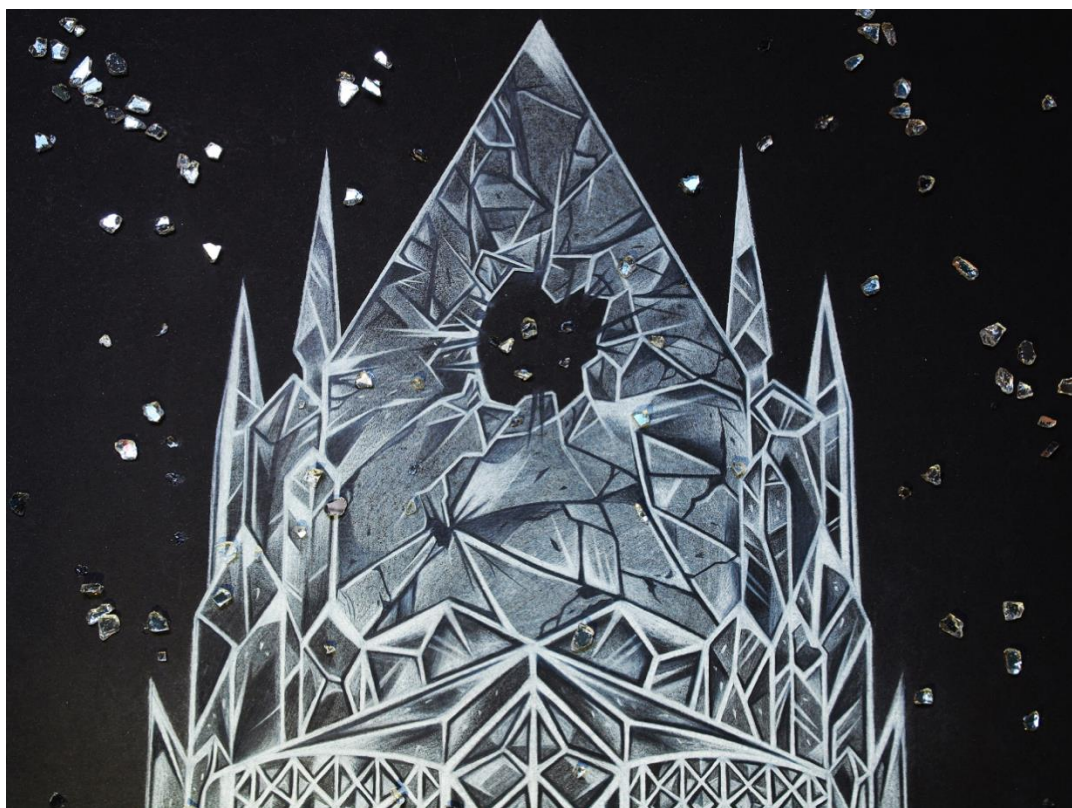


Fig. 20 - *Castle of Glass*: Pormenor.



### 3.3. ALICE (UNDERGROUND)

**Ano:** 2010

**Intérprete:** Avril Lavigne

**Gênero:** Pop Rock

*"Trippin' out*

*Spinnin' around*

*I'm underground, I fell down*

*Yeah, I fell down*

*I'm freakin' out*

*So where am I now?*

*Upside down*

*And I can't stop it now*

*It can't stop me now,*

*Ohhh*

*I, I'll get by*

*I, I'll survive*

*When the world's crashin' down*

*When I fall and hit the ground*

*I will turn myself around*

*Don't you try to stop it!*

*I, I won't cry*

*I found myself (myself) in Wonderland*

*Get back on my feet again*

*Is this real? (Is this real?)*

*Is it pretend? (Is it pretend?)*

*I'll take (I'll take) a stand (A stand) until*

*(Until) the end*

*I, I'll get by*

*I, I'll survive*

*When the world's crashin' down*

*When I fall and hit the ground*

*I'll just turn myself around*

*Don't you try to stop me!*

*I, I won't cry*

*I, I'll get by*

*I, I'll survive*

*When the world's crashin' down*

*When I fall and hit the ground*

*I will turn myself around*

*Don't you try to stop me!*

*I, and I won't cry"*

**Suporte:** Digital.

**Peça final:** Cinco ilustrações digitais em formato de livro de contos.

Esta peça musical é sobre um dos contos de fantasia mais famosos, *“Alice in Wonderland”*, cantado por Avril Lavigne no filme de Tim Burton em 2011. Conta-nos a cantora que caiu de um buraco e que foi parar ao mundo fantástico chamado *Wonderland*. Ela começa a explorar este mundo novo e misterioso, contudo pensa se tudo aquilo que ela está a ver e a presenciar não será só uma ilusão ou um sonho. Tudo para ela é estranho, fora do comum, e quanto mais ela descobre o que aquele mundo na verdade é mais ela tenta procurar uma saída para o mundo real. Confusa, começa a pensar que há-de conseguir sair de Wonderland, que não vai chorar e não se vai dar por vencida até que, no final, quando passa por todas as experiências do mundo e depois de ter visto tantas criaturas e pessoas estranhas, consegue sair.

A música é cantada de uma forma em que a própria cantora é a Alice, por passar todos aqueles momentos que a personagem do conto nos revela. No entanto, esta peça pode também ser interpretada de uma outra forma, dentro do ponto de vista da Alice, como pensa e reage ao longo da história. Fala sobre nós mesmos, que não importa o que acontece ou quantas vezes a vida nos põe em baixo, mas que nós somos fortes o suficiente para voltar para cima e continuar a lutar. Que ninguém pode impedir-nos de fazer o que quisermos. A personagem passa por todas as dificuldades no mundo de Wonderland, com todo o tipo de criaturas estranhas e pessoas, mas decide ir em frente e não desistir de fazer aquilo que ela quer e ajudar aqueles que precisam dela. No final de interpretar esta música, decidi fazer cinco ilustrações digitais sobre o conto da Alice, com técnica de aguarela digital.

No início construí os cenários e esboços e ao longo deste processo tive a ideia de fazer as ilustrações como se fossem mesmo parte do livro de contos da *“Alice in Wonderland”*. Portanto, na pintura das ilustrações, editou-se no formato em livro com a letra da música enquadrada nos desenhos, como se fosse uma forma de descrever o conto da música semelhante a um conto de fadas original da Alice. As cores utilizadas foram estudadas devido ao ambiente obscuro do mundo da Alice, contudo podem ser também cores vibrantes e vivas, por ser um ambiente cheio de fantasia e de elementos

ou personagens diferentes, pois não deixam de ser relevantes e curiosos. Portanto estabeleceu-se uma paleta de cores, que fossem escuras e vibrantes ao mesmo tempo, para que se adequasse à música e também para dar um resultado mais mágico ao ambiente.



Fig. 21 - Alice in Wonderland, Primeiro Painel: Peça Final.



Fig. 22 - Alice in Wonderland, Primeiro Painel: Pormenor.





Fig. 23 - Alice in Wonderland, Segundo Paine! Peça Final.



Fig. 24 - Alice in Wonderland, Segundo Paine! Pormenor.





Fig. 25 - Alice in Wonderland, Terceiro Painel: Peça Final.



Fig. 26 - Alice in Wonderland, Terceiro Painel: Pormenor.





Fig. 27 - Alice in Wonderland, Quarto Painel: Peça Final.



Fig. 28 - Alice in Wonderland, Quarto Painel: Pormenor.





Fig. 29 - Alice in Wonderland, Quinto Painel: Peça Final.

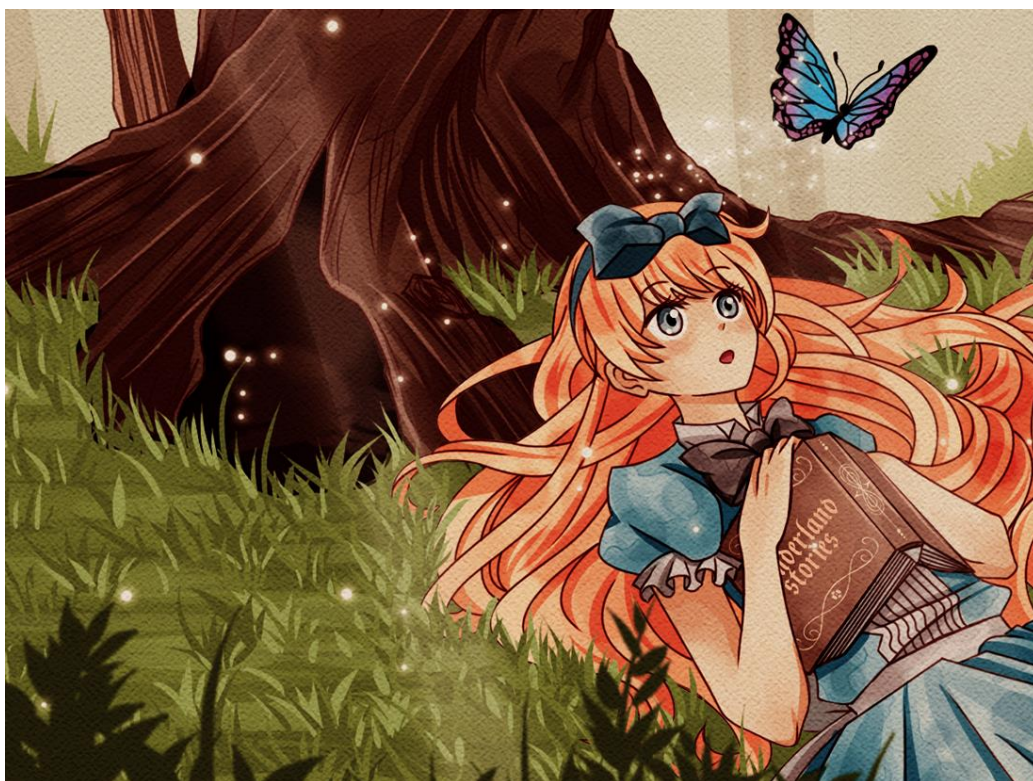


Fig. 30 - Alice in Wonderland, Quinto Painel: Pormenor.



### 3.4. ISLANDER

**Ano:** 2010

**Intérprete:** Nightwish

**Género:** Symphonical Metal

*"An old man by a sea shore at the  
end of day*

*Gazes the horizon with sea winds  
in his face.*

*Tempest-tossed island, seasons all the  
same.*

*Anchorage unpainted and a ship  
without a name.*

*Sea without a shore for the vanished  
one unheard*

*He lightens the beacon, light at the  
end of world.*

*Showing the way, lighting hope in their  
hearts,*

*The ones and their travels  
homeward from afar.*

*[Chorus:]*

*This is for long-forgotten light at the  
end of the world.*

*Horizon's crying the tears he left*

*behind long ago.*

*The albatross is flying, making him  
daydream*

*The time before he became - one of the  
world`s unseen*

*Princess in the tower, children in the  
fields -*

*Life gave him it all: an island of the  
universe.*

*Now his love`s a memory, a ghost in the fog.*

*He sets the sails one last time saying  
farewell to the world.*

*Anchor to the water, seabed far below,  
Grass still in his feet and a smile beneath  
his brow.*

*[Chorus x2]"*

**Suporte:** Papel Canson Illustration BD 250g/m<sup>2</sup>, ilustrado com canetas COPIC Multiliner SP.

**Peça final:** Ilustração em A3

Esta música fala de uma história de um marinheiro idoso que vive solitário numa ilha, esquecido pelo mundo há muitos anos atrás, dando a entender que perdeu a sua família nesses anos antes de estar na ilha. Descreve-se que na ilha existe um farol, com vários barcos à deriva, e na própria música ouve-se o cantar das gaivotas enquanto voam para o mar, acompanhando os navios, e o tempo que é descrito na música dá-nos a sensação que é um ambiente cheio de nevoeiro e misterioso, devido aos instrumentos que são tocados no início desta. As únicas pessoas que sabem "da luz no fim do mundo", que neste caso é o farol, são os viajantes que fazem as suas viagens sobre o mar, mas eles só têm apenas o conhecimento da luz da torre e não do homem que vive na ilha.

Descobre-se na segunda estrofe que o marinheiro não tem como regressar a casa e foi banido por ter perdido os que amava, logo ao longo da história vamos presenciando os acontecimentos do marinheiro até que se chega à conclusão que ele se está a preparar para o fim da sua vida. Durante este percurso que o personagem faz com a sua última travessia no barco, vai-se lembrando das memórias de como era antes a vida dele quando tinha a sua família, enquanto olhava para um albatroz a voar livremente sobre os céus, contudo não passavam de fantasmas do passado e no final o marinheiro lança a ancora ao mar, com um pequeno sorriso no seu rosto que seria o seu último adeus à vida. A canção descreve que o personagem está a dizer "o último adeus para o mundo", talvez signifique depois da última vez sobre o oceano ele está feliz e todas as suas metas na sua vida foram alcançadas, para que ele possa morrer ali em paz e juntar-se àqueles que ama.

Ao ler este conto, deu uma sensação de tristeza e solidão, o que dá um sentimento muito forte e de angústia sobre a vida do marinheiro, devido aos momentos que este viveu na ilha sozinho por ter deixado tudo para trás (incluindo as lágrimas referidas na música) por ter perdido a família, contudo não deixa de haver um sentimento de felicidade pela parte do marinheiro por ter morrido feliz no mar e regressar àqueles que ama. Para conseguir retratar todos estes elementos na ilustração, fiz uma pequena pesquisa sobre a composição de desenhos científicos, pois este estilo inspirou-me para

construir esta ilustração, por ser um tipo de desenho complexo e exigente no detalhe, o que ajudaria a reforçar melhor os acontecimentos desta história. A cor foi uma selecção fácil, devido ao ambiente que a música nos dá, como por exemplo ouve-se o piar das gaivotas, um som como se fosse o barulho de um barco a embarcar e o género de sonoridade dos instrumentos intensifica uma atmosfera muito suave, calma, mística e de um estilo irlandês. Logo, é imaginado um cenário frio de um tempo muito gelado, húmido e de nevoeiro, como nos dias de navegação, e devido a esta análise escolhi a cor preta por ser uma cor neutra, misteriosa, intensa ou melancólica para o sentimento que este tipo de música transmite.

Portanto, decidiu-se utilizar simplesmente a caneta preta com a técnica dos pormenores para dar impacto à ideia, aos elementos e à composição, num formato de papel em A3. Escolheu-se esta dimensão porque assim teria mais liberdade para conseguir desenhar tudo o que era descrito na música. Resolvi então desenhar uma âncora gigante com uma corda, porque é um dos elementos que dá mais impacto na história por ser o objecto que o marinheiro utilizou para o fim da sua vida. Desenhar o próprio rosto do marinheiro, outro ponto muito importante, com o seu navio a seu lado com uma caveira, para insinuar melhor a sua morte, como também os corvos que muitas vezes são referidos como os pássaros da morte. Adicionou-se também elementos do mar como os peixes, algas, ondas, nuvens/nevoeiro e gaivotas, porque como o personagem é um homem do mar seria importante acrescentar estes componentes ambientais e naturais. E por fim acrescentou-se o farol, com os outros navios que iam navegando pela ilha do marinheiro. Juntaram-se todos estes elementos possíveis, que se achou muito relevantes, pelo que a composição da ilustração só por si contava ou dava a ideia do que a música tratava. Daí ter-se tido a ideia de fazer algo só e único, mas que tivesse a dimensão necessária para dar impacto.



Fig. 31 - *Islander*: Peça Final.





Fig. 32 - *Islander: Pormenor.*



Fig. 33 - *Islander: Pormenor.*





**Fig. 34** - *Islander*: Pormenor.

### 3.5. MONSTER

**Ano:** 2009

**Intérprete:** Skillet

**Género:** Rock

*"The secret side of me*

*I never let you see*

*I keep it caged*

*But I can't control it*

*So stay away from me*

*The beast is ugly*

*I feel the rage*

*And I just can't hold it*

*It's scratching on the walls*

*In the closet, in the halls*

*It comes awake*

*And I can't control it*

*Hiding under the bed*

*In my body, in my head*

*Why won't somebody come and save me  
from this?*

*Make it end!*

*I feel it deep within,*

*It's just beneath the skin*

*I must confess that I feel like a monster*

*I hate what I've become*

*The nightmare's just begun*

*I must confess that I feel like a monster*

*I, I feel like a monster*

*I, I feel like a monster*

*My secret side I keep*

*Hid under lock and key*

*I keep it caged*

*But I can't control it*

*'Cause if I let him out*

*He'll tear me up*

*And break me down*

*Why won't somebody come and save me  
from this?*

*Make it end!*

*I feel it deep within,*

*It's just beneath the skin*

*I must confess that I feel like a monster*

*I hate what I've become*

*The nightmare's just begun*

*I must confess that I feel like a monster*

*I feel it deep within,*

*It's just beneath the skin*

*I must confess that I feel like a monster*

*I, I feel like a monster*

*I, I feel like a monster*

*It's hiding in the dark*

*Its teeth are razor sharp*

*There's no escape for me*

*It wants my soul,*

*It wants my heart*

*No one can hear me scream*

*Maybe it's just a dream*

*Or maybe it's inside of me*

*Stop this monster!*

*I feel it deep within,*

*It's just beneath the skin*

*I must confess that I feel like a monster*

*I hate what I've become*

*The nightmare's just begun*

*I must confess that I feel like a monster*

*I feel it deep within,*

*It's just beneath the skin*

*I must confess that I feel like a monster*

*I'm gonna lose control*

*Here's something radical*

*I must confess that I feel like a monster*

*I, I feel like a monster [4x] "*



**Suporte:** Papel Windsor & Newton 220g/m2 A3 ilustrado com canetas COPIC Multiliner SP.

**Peça final:** Ilustração em A3.

Esta música foi seleccionada pelo seu ritmo e força, devido ao impacto que a letra nos transmite, pois fala de uma pessoa que está a ser manipulada por um monstro dentro desta. A grande sonoridade dá uma forte sensação de aflição e angústia pela personagem que sofre ao longo da música, a brutalidade do som é essencial no sentido de dar o impacto do acontecimento e para o conseguir retratar. Com a violência sonora e temática, consegue-se chegar a um ponto de quase sentir-se o mesmo que o próprio indivíduo passa, com a ajuda não só do discurso, mas também instrumental. Como se explicou nos pontos atrás neste projecto, quando a música é demasiadamente brutal e com excesso de som transmite-se logo a emoção de desconsolo, impacto, aceleração, etc. e isso é o propósito que a mensagem da música comunica, reforçando ainda mais o tema em si, a aflição da personagem.

Assim pensou-se em representar uma pessoa em sofrimento, ao ser engolida pelos seus próprios medos, alimentando o monstro dos seus sentimentos de receio e de desespero. Vai crescendo conforme o tempo, esta pessoa é a própria a dizer que o consegue sentir dentro dela e que todos os dias tenta recuperar e não ser completamente tomado pela criatura, mas com o tempo começa a ficar desesperada e perde cada vez mais o controlo. Consegue-se perceber que o cantor é essa pessoa, que ao ser dominada descreve que o monstro tem dentes afiados, que se esconde no escuro e que vai querendo cada vez mais a alma e o coração do indivíduo e é o próprio a dizer que não tem escapatória e que mesmo gritando ninguém o vai ouvir para o ajudar. No final, com esta amargura e dor imensa que o indivíduo passa, ele próprio insinua que já se sente como um monstro, ou seja, dá a entender que perdeu o controlo.

Entretanto, com esta análise à música, decidiu-se recorrer ao mesmo material que o trabalho da música *Islander*, papel em formato A3, caneta e copic markers a preto, retratando-se a história deste personagem a ser absorvido pela criatura e as várias sombras e energias negras à volta dele.



Fig. 35 - *Monster*: Peça Final.

### 3.6. PSYCHO

**Ano:** 2015

**Intérprete:** Muse

**Género:** Rock

*"Love, it will get you nowhere  
You're on your own  
Lost in the wild  
So come to me now  
I could use someone like you  
Someone who'll kill on my command  
And asks no questions*

*I'm gonna make you  
I'm gonna break you  
I'm gonna make you  
A fucking psycho  
A fucking psycho  
A fucking psycho  
Your ass belongs to me now*

*Are you a human drone?  
(Aye, sir!)  
Are you a killing machine?  
(Aye, sir!)  
I'm in control, motherfucker, do you  
understand?  
(Aye, sir!)*

*Your mind is just a program*

*And I'm the virus  
I'm changing the station  
I'll improve your thresholds  
I'll turn you into a super drone (super drone)  
And you will kill on my command  
And I won't be responsible*

*I'm gonna make you  
I'm gonna break you  
I'm gonna make you  
A fucking psycho  
A fucking psycho  
A fucking psycho  
Your ass belongs to me now*

*Are you a psycho killer? Say "I'm a psycho  
killer!"  
(I am a psycho killer!)  
Scream it!  
(I am a psycho killer!)  
Show me your war face!  
(AHHHH!)  
You are a pussy! I said show me your war  
face!  
(AHHHH!)*

*I'm gonna make you*

*I'm gonna break you*

*I'm gonna make you*

*A fucking psycho*

*A fucking psycho*

*A fucking psycho*

*Your ass belongs to me now*

*I will break you, do you understand?*

*I will break you, do you understand?*

*I will break you, do you understand?*

*I will break you, do you understand?*

*(Aye, sir!)*

*You fucking psycho*

*Your ass belongs to me now*

*Your ass belongs to me now"*

**Suporte:** Fotografia, Máquina Fotográfica Olympus

**Peça final:** Quatro fotografias impressas com técnica de verniz.

Esta música fala de um campo de militares que procuram civis, sem nenhum estatuto de tropa, para os transformar em máquinas destruidoras.

Durante a música vamos percebendo a tensão e a violência com que as pessoas são tratadas e usadas para conseguirem matar quem quer que seja que o comandante mande. Ao longo da letra da música ouve-se um diálogo entre um militar de alta patente e o seu subalterno, a perguntar-lhe se, é um assassino psicopata. O interrogado que está a ser coagido responde que sim, com toda a firmeza como se estivesse em transe, debaixo de um qualquer feitiço potente.

Este modo de discurso vai-se repetindo ao longo de toda a música, o que dá a sensação de uma lavagem cerebral que este militar exerce sobre a pessoa do outro (ou qualquer inocente que pretenda tornar num assassino, conseguindo assim fazer deles máquinas de destruição sem remorso ou emoção).

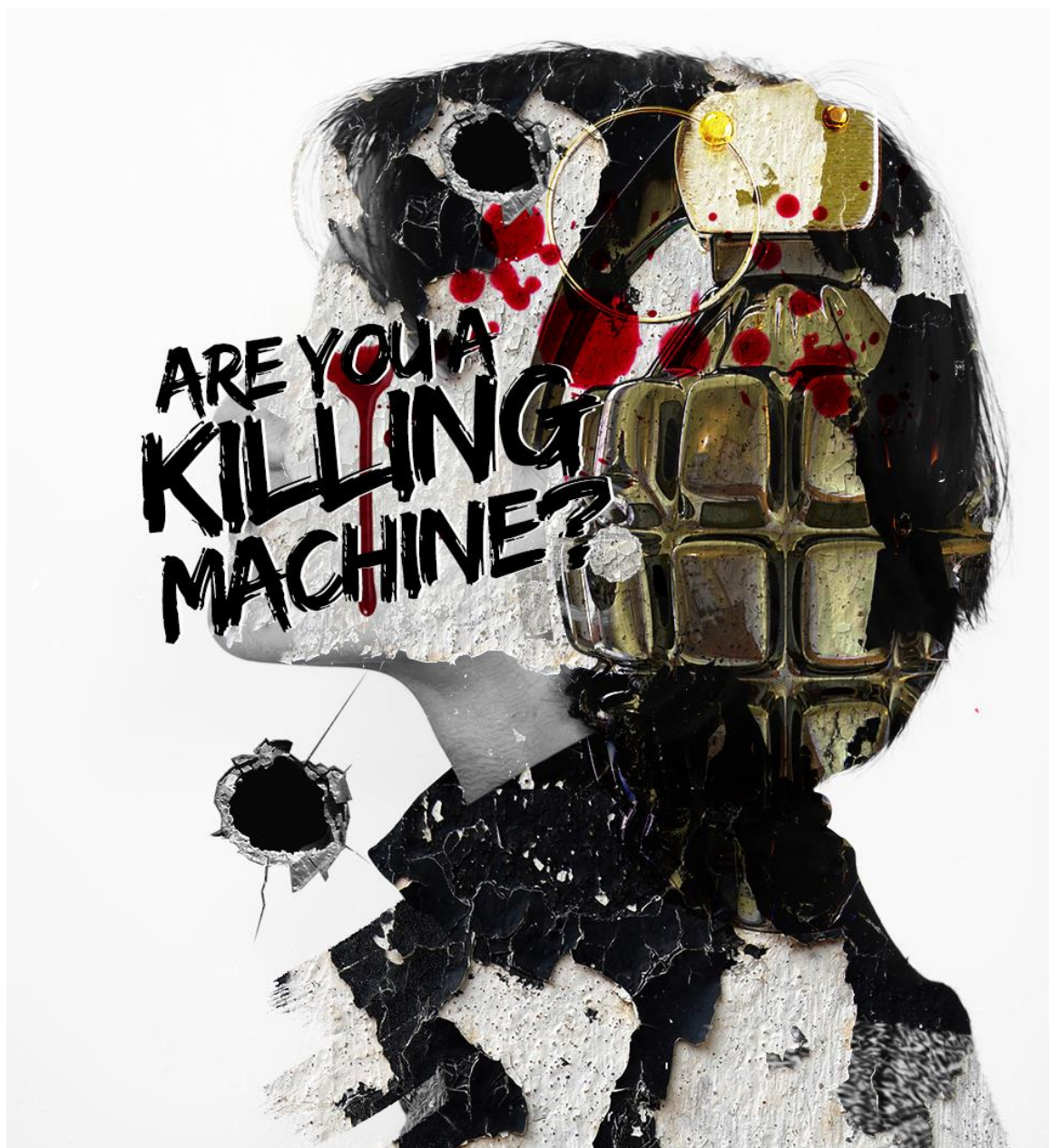
As reacções verbais e físicas são pormenores que sublinham e dão mais impacto neste tipo de música. O abuso perante o sujeito, inocente, começa a aumentar cada vez mais, até chegar ao ponto de os gritos se espalharem pela música, fazendo-nos sentir o ódio na ordem e o desespero na resposta, culminando no “sucesso” da coacção exercida, bem como a dor da pessoa que está a ser obrigada (usada e abusada) a responder àquele estímulo aterrorizante, o que a obriga a agir sem consciência ou qualquer réstia de humanidade. O ritmo e sonoridade da música realçam ainda mais este clima doentio e agressivo, patente no som da guitarra e na voz do cantor, que está a cantar normalmente e, a certa altura, sussurra dizendo que o vai transformar num *psycho killer*, dando a entender que é o militar (agressor) a sussurrar ao ouvido do outro. No final, até o militar conseguir o controlo total da pessoa, percebe-se que ele despreza completamente o ser humano e só vê nele um objecto que pode utilizar e possuir, sem o menor respeito pelo indivíduo ou normas sociais. Portanto, para descrever esta mórbida e fria emoção decidiu-se utilizar a técnica da fotografia, para transmitir este choque musical.

Fotografam-se duas pessoas, no sentido de retratar os dois personagens, referidos na história, o comandante e o civil. Ao longo do processo focaram-se somente os rostos destes, para que se pudessem representar as expressões e as emoções. Foram utilizados elementos de guerra, como granadas, pistolas e facas, para insinuar melhor que as pessoas se estavam a transformar em máquinas de destruição.

Pensou-se num ambiente sangrento e obscuro nas fotografias, com um toque de loucura e desespero por parte do civil. As cores preta e vermelha, foram as escolhidas, uma vez que estas são descritas como significando medo, angústia, sofrimento, sangue e perigo. Os efeitos de desfalecimento, desfoque e rasgo, foram pensados com grande significado de modo a ilustrar o corrompimento da pessoa pelos superiores, o que deu mais impacto às fotografias, como planeado, para retratar a música com grande pormenor. O choque de aflição e distúrbio nas fotos é também para os observadores sentirem a mesma emoção que o civil sente, ao longo dos seus dias de escuridão.

No final, estas fotografias foram impressas com textura e relevo no sangue, para conferir um ar mais vivo às mesmas. A utilização da tipografia neste trabalho pretende, da mesma forma, realçar o diálogo entre o comandante e o civil, mostrar cada vez mais o desespero e o pânico na repetição das frases.





**Fig. 36 - Psycho Killer, Primeiro Painel: Peça Final.**



**Fig. 37** - *Psycho Killer, Segundo Painel: Peça Final.*





**Fig. 38** - *Psycho Killer, Terceiro Pannel: Peça Final.*



**Fig. 39** - *Psycho Killer, Quarto Paine!:* Peça Final.



**Fig. 40** - *Psycho Killer, Quinto Paine! Peça Final.*





Fig. 41 - *Psycho Killer*: Conjunto das Peças Finais.

### 3.7. IN PERFECT HARMONY

**Ano:** 2000

**Intérprete:** Within Temptation

**Género:** Symphonical Metal

*"In a world so far away*

*At the end of a closing day*

*A little child was born and raised*

*Deep in the forest on a hidden place*

*Mother never saw his face*

*Ancient spirits of the forest*

*Made him king of elves and trees*

*He was the only human being*

*Who lived in harmony*

*In perfect harmony*

*The woods protected, fulfilled his needs*

*Fruit by birds, honey by bees*

*He found shelter under trees*

*He grew up in their company*

*They became his family*

*A thousand seasons*

*They passed him by*

*So many times, have said goodbye*

*And when the spirits called out his name*

*To join forever, forever to stay*

*A forest spirit he became"*

**Suporte:** Recortes com Papel Canson Illustration BD 250g/m2 em A4.

**Peça final:** Moldura em modo caixa de luz.

O motivo que me levou a escolher esta música foi o tipo de história e a melodia. A acção passa-se numa floresta longínqua. Um bebé é encontrado por animais e percebe-se que terá sido abandonado pelos pais sem quaisquer vestígios de ter sido alguma vez acolhido por seres humanos. Contam, então, o que se passa nessa floresta, muito longe, onde a presença humana não é conhecida e abunda a paz e prosperidade. Um dia, no meio dela, os animais encontram o bebé abandonado e, curiosos e ao mesmo tempo caridosos, resolvem tomar conta dele. Mais tarde, dá-se a entender na letra que esta criança cresce, alegre, em harmonia com todos os seres do meio.

Não lhe falta nada para seu sustento, havendo a fruta das árvores, os pássaros também o auxiliavam a alimentar-se e as abelhas proviam-lhe mel, tudo se desenrolava numa grande naturalidade e harmonia terrenas.

Diz a música que mais tarde esta criança, iria tornar-se no rei do Elfos e das árvores, por ser o único ser humano a viver ali com os animais e que eles conheciam e respeitavam. Ele viveu durante muitos anos, ao longo dos quais enquanto crescia teve sempre a companhia dos seus amigos que o protegiam e ensinavam. Davam-lhe de comer, amor, carinho, ensinando-lhe as leis puras da Natureza e a ser grato e a respeitá-las. Assim ele percebeu que naquele sítio podia estar sempre abrigado de todos os males e que a sua família eram todos aqueles bichos que o amavam e auxiliavam, protegendo-o e amando-o, desde o dia em que ele tinha aparecido abandonado no coração da floresta.

Passaram muitos anos e estações e o rapaz, já adulto, iria, por fim, juntar-se aos espíritos da floresta, não só de corpo mas também de alma. Afinal, foi onde sempre pertenceu e o único meio que conheceu. No decorrer da música, que se inicia com o canto dos pássaros, o cair da água das nascentes e o barulho do vento nos ramos das árvores, entendemos como estes elementos são importantes na ajuda da interpretação da música e do clima vivido nela (paz, amor, harmonia com as plantas e os animais) e abre-nos as portas da imaginação para visualizar todo o “quadro vivo” da floresta, do bebé... e a acção

decorrente, mais tarde, do rapaz e todo o percurso de beleza e tranquilidade existentes na floresta e seus habitantes, transmitidos ao ser que criaram.

Basicamente, a música ensina e alerta-nos para que devemos amar e respeitar a Natureza acima de tudo, porque ela de certo modo é a nossa mãe.

Para mostrar a naturalidade e a harmonia nestes cenários da Natureza e do rapaz, teve-se a ideia de construir as peças desta história, em tridimensionalmente. Caixas de luz com colagens de vários quadros, caracterizando os acontecimentos da narrativa da letra. Um por um, foi-se recortando diversos cenários individuais, com um certo cuidado no planeamento do espaço e profundidade, para que este tivesse uma noção de tridimensionalidade. Desenhou-se em folha de recorte cada personagem, como por exemplo em primeiro plano o acontecimento principal e suas as personagens, como o menino juntamente com a sua família de animais, com árvores à volta e, depois, mais atrás, mais outros animais no meio de outras árvores e arbustos, e assim sucessivamente em cada caixa. E por fim recorreu-se à luz devido a querer-se um trabalho que fosse o mais natural possível, por ser um tema sobre a Natureza, facto ambiental cheio de vida animal.

Também por na mesma música se retratar uma história tão natural em relação à mãe Terra, recorreu-se a este meio de recortes para demonstrar, fazer sentir, esta paz de espírito e de harmonia de que não só a música fala, como a própria Natureza é, na sua essência real.

No final dos recortes e colagens teve-se a ideia de representar esta caixa, com as imagens sobrepostas dentro de uma moldura preta, para realçar tudo e ter assim uma linguagem mais fácil de se perceber ao fazer contraste, quando se ligasse a luz, no sentido de se visualizar melhor os cenários, dando um aspecto de pureza e quase magia, na claridade criada.





**Fig. 42** - *In Perfect Harmony, Primeiro Painel: Peça Final.*



**Fig. 43** - *In Perfect Harmony, Primeiro Painel: Pormenor.*



**Fig. 44** - *In Perfect Harmony, Primeiro Painel: Pormenor.*



**Fig. 45** - *In Perfect Harmony, Segundo Painel: Peça Final.*



**Fig. 46** - *In Perfect Harmony, Segundo Pannel: Pormenor.*



**Fig. 47** - *In Perfect Harmony, Segundo Pannel: Pormenor.*

### 3.8. MERMAID

**Ano:** 2012

**Intérprete:** Train

**Género:** Rock

*"Whoa, whoa  
Can't swim so I took a boat  
To an island so remote  
Only Johnny Depp has ever been to  
it before.  
Stayed there 'til the air was clear.  
I was bored and out of tears,  
Then I saw you washed up on the shore.*

*I offered you my coat,  
Thank goodness love can float  
Crazy how that shipwreck meant  
my ship was comin' in.  
We talked 'til the sun went down.  
Love on the Puget Sound.  
My treasure map was on your skin.*

*Beauty in the water,  
Angel on the beach.  
Ocean's daughter.  
I thought love was out of reach  
'Til I got her.  
Had I known it could come true?  
I would have wished in '92  
For a mermaid just like you, whoa,*

*Just like you, whoa.  
  
Sharks green with envy, they wonder  
what you see in me  
Funny but sometimes can't help  
but wonder that as well  
Now life is a holiday, making up for  
the years I paid  
The way to this heavenly bay it went  
through hell*

*Beauty in the water,  
Angel on the beach.  
Ocean's daughter.  
I thought love was out of reach  
'Til I got her.  
Had I known it could come true?  
I would have wished in '92  
For a mermaid just like you, whoa,  
Just like you, whoa.*

*Rescued you by the banyan tree,  
All the girlfish in the sea  
Couldn't hold a candle to you,  
They don't have a handle on you,*

*They don't have a scandal on you  
I love Ecco Sandals on you  
Saving me was B-I-G,  
All the boyfish in the sea  
They all wish that they could be me*

*Can't swim so I took a boat,  
To an island so remote  
Only Johnny Depp has ever been  
to it before*

*Beauty in the water,*

*Angel on the beach.  
Ocean's daughter.  
I thought love was out of reach  
'Til I got her.  
Had I known it could come true?  
I would have wished in '92  
For a mermaid just like you, whoa,  
Just like you, whoa.  
  
Just like you, whoa  
Just like you, whoa."*

**Suporte:** Objectos reais com Ilustração.

**Peça final:** Peça única num formato próximo do A4.

Esta música fala-nos duma história de amor entre uma sereia e um ser humano. Conta-se que o homem não sabia nadar, mas mesmo assim pegou no seu barco a remos e foi até uma ilha remota. Quando chega lá, sente-se muito sozinho porque não havia mais ninguém e, aborrecido por isso, anda por ali até que aparece uma sereia na margem da praia. Surpreendido, ele dá-se a conhecer a esta criatura belíssima e oferece-lhe o seu casaco. Assim, começam a falar até o sol se pôr e, entretanto, a letra da música dá-nos a entender que os dois se apaixonam. O cantor, ao longo da música vai retratando na sereia a beleza do mar. Um anjo da praia, filha do oceano e que nunca soube que o amor pudesse ser alcançável e nem quer acreditar como a conquistou.

No resto da música, conta-se que os outros animais marinhos andavam cheios de ciúmes do homem e se interrogavam porque tinha de ser ele. E o que ela tinha visto nele, mesmo até o próprio homem não deixava de pensar no mesmo. Contudo, nota-se uma enorme alegria por os dois estarem juntos e inclusive o homem insinua que os dias desde aquele momento em que se conheceram eram óptimos, mesmo tendo sido um inferno ter conseguido chegar onde ele estava agora. No resto da canção, a música fala-nos dos dias de felicidade entre os dois. Portanto, para esta cena resolveu-se fazer uma ilustração, só com a técnica do lápis de cor, com copic markers e também com objectos reais, que não são nada mais nada menos do que elementos da praia, tais como conchas, areia, búzios, etc. Esta selecção foi devida à música na praia em si e à própria melodia ter um estilo de música (nativa) havaiano, com viola e outros instrumentos do género, que nos transportam para esses cenários de ilhas paradisíacas onde a alegria, bom astral, espiritualidade e espontaneidade dão uma sensação de algo muito colorido e feliz que brota com naturalidade das gentes nativas.

Decidiu-se então desenhar um casal a flutuar, como se estivessem dentro de água, com as algas, peixes, tartarugas e conchas à volta, com o barco a remos do homem em baixo, destacando estes elementos como os mais salientes da música.



O ritmo que esta transmite é importante para a escolha das cores, pois a sonoridade dá vontade de deixar qualquer pessoa a cantarolar e dançar, algo que cresce nas nossas emoções, daí uma representação viva, cheia de colorido, para também contagiar as pessoas que sentem a mesma sensação e desfrutar do momento, tal como os dois personagens.



Fig. 48 - Mermaid: Peça Final.





**Fig. 49** - Mermaid: Pormenor.



**Fig. 50** - Mermaid; Pormenor.

### 3.9. NEVER ENDING STORY

**Ano:** 2000

**Intérprete:** Within Temptation

**Género:** Symphonical Metal

*"Armies have conquered  
And fallen in the end  
Kingdoms have risen  
Then buried by sand  
The Earth is our mother  
She gives and she takes  
She puts us to sleep and  
In her light we'll awake  
We'll all be forgotten  
There's no endless fame  
But everything we do  
Is never in vain*

*We're part of a story, part of a tale  
We're all on this journey  
No one is to stay  
Where ever it's going  
What is the way?*

*Forests and deserts  
Rivers, blue seas*

*Mountains and valleys  
Nothing here stays  
While we think we witness  
We are part of the scene  
This never-ending story  
Where will it lead to?  
The earth is our mother  
She gives and she takes  
But she is also a part  
A part of the tale*

*We're part of a story, part of a tale  
We're all on this journey  
No one is to stay  
Where ever it's going  
What is the way?  
We're part of a story, part of a tale  
Sometimes beautiful and  
sometimes insane  
No one remembers how it began."*

**Suporte:** Recortes com papel Canson Illustration BD 250g/m2 em A3.

**Peça final:** Ilustração em papel A3 recortado sobre fundo preto.

A música actual incide sobre a história da Mãe Terra, como também pode ser chamado o nosso planeta. Nela se expressam as várias épocas em que muitas terras foram conquistadas, em lutas entre povos, vindo a transformar-se em reinos prósperos de gente dedicada. Até que ao fim de um certo tempo, estas começaram a cair em ruína e desaparecem. Isto devido à Mãe Terra. Porque ela dá, mas também tira. Nada fica na terra para sempre. Tudo acaba por ser esquecido no sono eterno, em que somos envolvidos na sua luz, acordando para outra realidade, mas tudo o que fizemos nunca terá sido em vão.

A cantora reforça mais tarde no refrão que tudo isto faz parte de um conto, um género de ciclo vicioso, de que todos fazemos parte, desde que nascemos até findar. Ninguém permanece no planeta, incluindo florestas, desertos, rios, mares, montanhas e nem vales. Tudo a mãe Natureza reclamará.

Servimos de testemunho no sentido de estarmos cá e vivermos, fazendo parte deste conto, numa história interminável que nunca saberemos até onde vai. Mesmo que a Mãe Terra nos ofereça uma vida bela, cheia e longa no final tudo nos é retirado. A Terra em si também está a envelhecer e desvanecer, mesmo sendo o narrador desta história.

No entanto, tudo renasce e dura até ao fim dos tempos.

Para a representação deste tema recorreu-se ao mesmo material que na música *In Perfect Harmony*, contudo não se utilizaram as caixas de luz mas simplesmente a técnica de recortes, porque como fala da Natureza novamente preferiu-se fazer algo mais natural, como na música anterior. Numa dimensão perto de um A3, foi definido um esboço que retrata a Mãe Terra, representada num corpo feminino com as características do planeta. Mar, árvores e montanhas. À volta desta figura de mulher nasce uma árvore, de cujas ramificações ela faz parte, cheia de folhas e flores com pássaros, mas no final desta começa a perceber-se que a própria árvore está a morrer.

Por fim, na parte debaixo da Mãe Terra mostram-se duas figuras, uma jovem e uma anciã. Isto quererá significar o começo de uma vida e o fim da outra. Em cada figura encontra-se

um símbolo. Ao lado da rapariga existem flores cheias de vida. Perto da anciã podemos distinguir a imagem de uma caveira.

Todo este pormenor foi pensado de acordo com o ciclo da vida que a Mãe Terra destina para cada um de nós e o propósito de ter representado estas duas figuras femininas, por baixo da Mãe Terra foi porque, quando a Natureza nos leva, chega o final das nossas vidas. A cor branca foi escolhida igualmente como no trabalho *In perfect Harmony*, por significar a pureza, simplicidade e inocência, devido ao planeta Terra ser simples mas de grande beleza. Por mais que no final não permaneçamos nele, este continuará a estar “vivo” neste conto, em que se fala da nossa felicidade por um dia termos cá estado.





**Fig. 51** - *Never Ending Story*: Peça Final.

### 3.10. UNWRITTEN

**Ano:** 2004

**Intérprete:** Natasha Beginfield

**Género:** Pop

*"I am unwritten, can't read my mind, I'm  
undefined*

*I'm just beginning, the pen's in my hand,  
ending unplanned*

*Staring at the blank page before you*

*Open up the dirty window*

*Let the sun illuminate the words that you  
could not find*

*Reaching for something in the distance*

*So close you can almost taste it*

*Release your inhibitions*

*Feel the rain on your skin*

*No one else can feel it for you*

*Only you can let it in*

*No one else, no one else*

*Can speak the words on your lips*

*Drench yourself in words unspoken*

*Live your life with arms wide open*

*Today is where your book begins*

*The rest is still unwritten*

*Oh, oh, oh*

*I break tradition, sometimes my tries, are  
outside the lines*

*We've been conditioned to not make  
mistakes, but I can't live that way*

*Staring at the blank page before you*

*Open up the dirty window*

*Let the sun illuminate the words that you  
could not find*

*Reaching for something in the distance*

*So close you can almost taste it*

*Release your inhibitions*

*Feel the rain on your skin*

*No one else can feel it for you*

*Only you can let it in*

*No one else, no one else*

*Can speak the words on your lips*

*Drench yourself in words unspoken*

*Live your life with arms wide open*

*Today is where your book begins*

*Feel the rain on your skin*

*No one else can feel it for you*

*Only you can let it in*

*No one else, no one else  
Can speak the words on your lips  
Drench yourself in words unspoken  
Live your life with arms wide open  
Today is where your book begins  
The rest is still unwritten*

*Staring at the blank page before you  
Open up the dirty window  
Let the sun illuminate the words that you  
could not find*

*Reaching for something in the distance  
So close you can almost taste it  
Release your inhibitions  
Feel the rain on your skin  
No one else can feel it for you  
Only you can let it in  
No one else, no one else*

*Can speak the words on your lips  
Drench yourself in words unspoken  
Live your life with arms wide open  
Today is where your book begins*

*Feel the rain on your skin  
No one else can feel it for you*

*Only you can let it in*

*No one else, no one else  
Can speak the words on your lips  
Drench yourself in words unspoken  
Live your life with arms wide open*

*Today is where your book begins*

*The rest is still unwritten*

*The rest is still unwritten*

*The rest is still unwritten*

*Oh, yeah, yeah."*

**Suporte:** Digital.

**Peça final:** Ilustração Tipográfica.

A música seguinte não tem nenhuma história em especial para ser contada, mas sim uma lição de vida. Chama-se *Unwritten* por se falar de qualquer facto que está por descrever e esse facto é a nossa vida. A vida é como um livro em branco e ao longo dos anos vai-se escrevendo nele a nossa história, com todos os acontecimentos e experiências que vamos aprendendo em cada lição moral e física. Basicamente esta música fala disso mesmo, estamos a expressar-nos nesse livro para vivermos a vida ao máximo, fazer o que o nosso coração nos diz porque ninguém o pode fazer por nós. Só cada um de nós pode escrever a sua história e só nós é que a mudamos. Não devemos deixar nenhuma pessoa comandar-nos, embora algumas delas nos influenciem a última palavra é sempre nossa. Seguir os nossos instintos e o nosso destino, por mais que se caia, não desistir. Acima de tudo, fazemos o que gostamos.

Hoje é onde o nosso livro começa e o resto ainda está *Unwritten*, ou seja, em branco. Tentamos alcançar algo na distância e às vezes chegamos tão perto que quase conseguimos tocá-lo e saborear. Ignorar as nossas inibições e arriscar mais é uma maneira boa de viver sem medos, mas com a consciência tranquila. Atrever-se a ir sempre mais longe, sem olhar a que possa parecer errado, desde que nos sintamos em concordância connosco e o meio. Não se deixar levar pelo arrependimento e, com isso, ficar condicionado e não tentar.

Ao analisar esta música pensou-se em fazer um jogo com as letras em si, produzir uma representação tipográfica desta, devido à própria cantora fazer um certo jogo também, para descrever a vida. Portanto, construiu-se seis painéis e, em cada um deles, fez-se uma ilustração com tipografia. Em algumas palavras desenhou-se conforme o que estas significam, no sentido de ilustrar aquilo que a frase realmente diz, mas mesmo com a própria palavra sempre com grande preocupação com a legibilidade. Não só foram ilustradas algumas letras mas, do mesmo modo, se desenharam ilustrações normais juntamente com a tipografia, para realçar melhor e haver mais alegria entre a ilustração e a tipografia. A música possui um ritmo bastante animado e é cheia de movimentos e de boa disposição, o que é realçado pelo coro no refrão, que dá a sensação de uma

mensagem de esperança, força e boas vibrações, repetidamente ao longo de toda a música.

De acordo com esta interpretação foi feita uma pesquisa sobre o significado das cores, já na posse de algum conhecimento prévio, devido a querer fazer uma selecção específica dessas mesmas cores, a utilizar para esta ilustração. Logo, chegou-se à conclusão de aplicar a seguinte paleta:

- Laranja – cor da coragem, confiança e sucesso;
- Amarelo – cor da alegria, energia, da criatividade e da luz;
- Azul – cor da tranquilidade, lealdade, segurança e confiança;
- Castanho – cor da terra, abundante na Natureza nos mais variados aspectos, e da amizade.

Com os significados acima descritos, concluiu-se que estas cores seriam as mais adequadas para este tipo de música, pela moral da mensagem que transmite. Quis-se construir ilustrações com altas vibrações, tranquilidade e elevação da auto-estima. Com esta investigação conseguiu-se alcançar o objectivo que música nos propõe.



Fig. 52 - Unwritten, Primeiro Pannel: Peça Final.





Fig. 53 - Unwritten, Segundo Pannel: Peça Final.

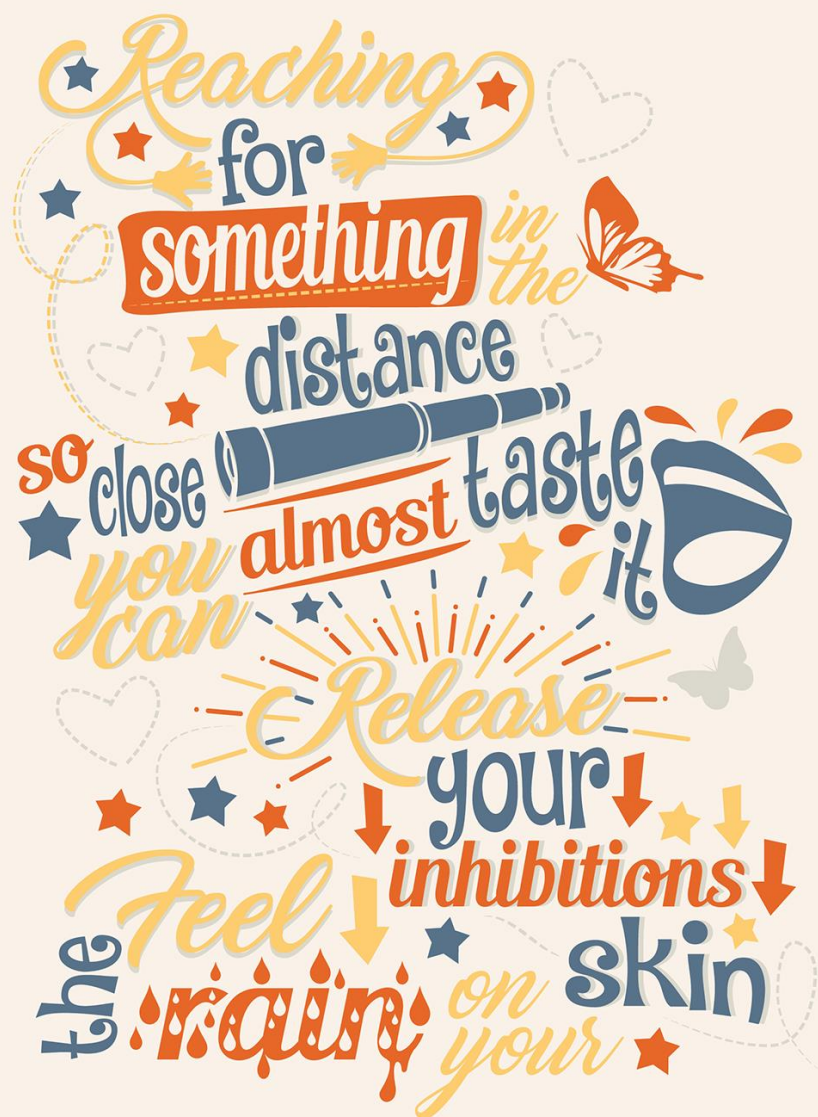


Fig. 54 - Unwritten, Terceiro Pannel: Peça Final.



Fig. 55 - Unwritten, Quarto Painel: Peça Final.



Fig. 56 - Unwritten, Quinto Painel: Peça Final.



I break *sometimes*  
tradition my *are*  
tries outside  
the lines  
we've *to*  
been *not*  
conditioned *make*  
mistakes  
but  
i can't live  
that way

Fig. 57 - Unwritten, Sexto Painel: Peça Final.

### 3.11. THE CROW, THE OWL AND THE DOVE

**Ano:** 2011

**Intérprete:** Nightwish

**Género:** Symphonical Metal

*"Don't give me love, don't give me faith  
Wisdom nor pride, give innocence instead  
Don't give me love, I've had my share  
Beauty nor rest, give me truth instead*

*A dove came to me, had no fear  
It rested on my arm  
I touched it's calm, envied it's love  
But needed nothing it had*

*A crow flew to me, kept it's distance  
Such a proud creation  
I saw it's soul, envied it's pride  
But needed nothing it had*

*A swan of white, she came to me  
The lake mirrored her beauty sweet  
I kissed her neck, adored her grace  
But needed nothing she could give*

*An owl came to me, old and wise  
Pierced right through my youth  
I learned it's ways, envied it's sense  
But needed nothing it had*

*Gar tuht river, Ger te rheged  
Gar tuht river, Ger te rheged  
Gar tuht river, Ger te rheged*

*Don't give me love, don't give me faith  
Wisdom nor pride, give innocence instead  
Don't give me love, I've had my share  
Beauty nor rest, give me truth instead*

*Don't give me love, don't give me faith  
Wisdom nor pride, give innocence instead  
Don't give me love, I've had my share  
Beauty nor rest, give me truth instead"*



**Suporte:** Posters digitais.

**Peça final:** Quatro ilustrações em A4.

Este trecho musical traz-nos um conto que visa uma criança e quatro animais, um corvo, uma coruja, uma pomba e um cisne. Falam-nos da inocência e do amor que os animais dispensam aos humanos. Esta criança descreve que o corvo voou até ela, mas que manteve sempre a sua distância perante a jovem e esta admirava-o pelo seu orgulho e alma, mas que não queria nada daquilo que ele possuía.

Em seguida, uma coruja veio na direcção da criança e esta descreve-a como um animal velho e sábio que lhe desvenda a alma, apesar da sua juventude, fazendo-a aprender os seus métodos. A criança de certo modo invejou-a pela sua sinceridade, mas não queria roubar-lhe nada que ela possuísse.

O próximo animal seria uma pomba que voou até si. Sem medos pousou no braço dela e de seguida a jovem acariciou-a, sentindo a tranquilidade da ave e o grande amor que morava no seu coração. Novamente, a mesma ambição se desenvolve no sentido de querer ser como ela, mas não queria tirar-lhe nada do que ela tinha.

Por fim, um cisne branco, com a sua beleza espelhada no lago, veio em direcção à criança e esta beijou-lhe o pescoço e adorou a graça que do animal emanava, mas não queria nada que este possuía. Com estas experiências que a criança obteve perante os animais, sonhou possuir tudo o que eles tinham, mas nunca quis reter nada do que era deles, mas sim e simplesmente a sua inocência, porque tudo que lhe mostraram, sentiu e aprendeu, era já o suficiente.

Resumindo, o que a criança queria não era tirar-lhes a sua beleza, sabedoria e pureza, porque perderiam toda a essência do que eram. O seu fito era admirá-los sonhando poder ser igual, mas sobretudo protegê-los de quem os pudesse ferir ou mudar. A seguir a esta interpretação escolheram-se quatro ilustrações em formato digital, com a ideia de fazer um jogo de silhuetas dos próprios animais na companhia da criança.

Portanto, desenharam-se as formas principais, como as do corvo, da coruja, da pomba e do cisne, e dentro destas silhuetas retrataram-se as acções que a jovem teve para com eles. Decidiu-se também representar em cores frias, porque a música em si é muito calma, dá uma sensação de paz e de algo muito simples num ambiente “místico”

pelos instrumentos que são tocados, no estilo de música celta. As cores utilizadas foram então o ciano, verde água, fúchsia e indigo, muito suaves e “misteriosas” para se adequarem ao máximo à harmonia e timbre da melodia.



**Fig. 58** - *The Crow, The Owl, and The Dove*, Primeiro Pannel: Peça Final.



**Fig. 59** - *The Crow, The Owl, and The Dove*, Segundo Paine: Peça Final.



**Fig. 60** - *The Crow, The Owl, and The Dove*, Terceiro Painel: Peça Final.





**Fig. 61** - *The Crow, The Owl, and The Dove*, Quarto Painel: Peça Final.



Fig. 62 - *The Crow, The Owl, and The Dove*: Conjunto das Peças Finais.

### 3.12. DIRTY POP

**Ano:** 2001

**Intérprete:** Celebrity

**Género:** Pop

*"Dirty pop, yo*

*B.T.*

*[Justin:]*

*Sick and tired of hearing*

*All these people talk about*

*What's the deal with this pop life*

*And when is gonna fade out*

*The thing you got to realize*

*What we doing is not a trend*

*We got the gift of melody*

*We gonna bring it till the end*

*(Come on now)*

*[JC:]*

*It doesn't matter*

*'Bout the car I drive or*

*What I wear around my neck*

*All that matters*

*Is that you recognize*

*That it's just about respect*

*It doesn't matter*

*About the clothes I wear*

*And where I go and why*

*All that matters*

*Is that you get hyped and*

*We'll do it to you every time*

*(Come on now)*

*[CHORUS:]*

*Do you ever wonder why*

*This music gets you high?*

*It takes you on a ride*

*Feel it when your body*

*Starts to rock*

*(Your body starts to rock)*

*Baby you can't stop*

*(You can't stop)*

*And the music's all you got*

*Come on now*

*This must be, pop*

*Dirty pop*

*Baby you can't stop*

*I know you*

*Like this dirty pop*

*This must be*

*[JC:]*

*Now, why you wanna try*

*To classify the type of thing*

*That we do  
'Cause we're just fine  
Doin what we like  
Can we say the same for you?  
Tired of feelin all  
Around me animosity  
Just worry about yours  
'Cause I'ma get mine  
Now people can't you see*

*[Justin:]*

*It doesn't matter  
'Bout the car I drive or  
The ice around my neck  
All that matters  
Is that you recognize  
That it's just about respect (oh)  
It doesn't matter  
About the clothes I wear  
And where I go and why  
All that matters  
Is that you get hyped and  
We'll give it to you every time  
(Come on)*

*Do you ever wonder why (Why?)  
This music gets you high?  
(Music gets you high)  
It takes you on a ride  
Feel it when your*

*Body starts to rock  
(Your body starts to rock)  
Baby you can't stop  
(You can't stop)  
And the music's all you got  
Baby come on  
This must be, pop*

*Ooh*

*Man I'm tired of singing*

*Dirty, dirty, dirty pop*

*Dirty pop*

*Do you ever wonder?*

*[Echoes]*

*\*NSYNC*

*(Oh)*

*Do you ever wonder why*

*(Every wonder why)*

*This music gets you high?*

*(Music gets you high)*

*It takes you on a ride*

*Feel it when your*

*Body starts to rock*

*(When your body*

*Starts to rock)*

*Baby you can't stop*

*(Baby don't stop)*

*And the music's all you got*

*Come on now*

*This must be*

*Do you ever wonder why*

*(Ever wonder)*

*This music gets you high?*

*(Music gets you high)*

*It takes you on a ride*

*Feel it when your*

*Body starts to rock*

*(When your body*

*Starts to rock)*

*Baby you can't stop*

*The music's all you got*

*This must be, pop ”*

**Suporte:** Vídeo.

**Peça final:** Animação Tipográfica.

Nesta música não se descreve nenhuma história com significado especial, simplesmente se fala acerca da música pop em si. No som e ritmo, que põe qualquer pessoa a vibrar e a querer dançar a cada momento. Fala no respeito devido entre uns e outros, pois não haveria razão nenhuma para conflitos, o que é mais importante é sentir a música. Esta canção é cativante e divertida, portanto a ideia de fazer um vídeo ao estilo de tipografia animada seria o mais adequado para descrever o que o ritmo e o som nos transmitem. A tipografia foi muito importante neste trabalho, pois teve de fazer-se uma selecção específica no sentido de escolher um tipo de letra que fosse apropriado ao género de música. A seguir foi o planeamento de cores, este tema fala sobre o estilo pop, o que faz pensar nos vários tipos de cores dessa vertente artística, logo, usou-se uma paleta vibrante com algum brilho, isto porque a melodia em si tem um tipo de sonoridade e de batida que sugere uma explosão de acordes como nas músicas de discoteca.

As tipografias seleccionadas, no final da pesquisa, foram a *Code* e a *Bebas* uma família de tipos bastante leve, e futurista usada em caixa alta, o que seria mais pertinente neste tema, ao que juntámos a paleta de gradientes vibrantes escolhidos. Ao longo do processo da montagem e construção do vídeo foi-se tendo em consideração um ponto relevante para esta representação e o tipo de movimentos para que as palavras fossem bem representadas conforme o seu significado.

Por exemplo: a palavra “Pop” é cantada como se houvesse um certo tipo de interferência na música, por isso se planeou pôr a palavra “Pop” em letras bem grandes e com forma de vibração (movimento) para insinuar melhor o som que é cantado. Tal como a palavra “Gonna” foi posta de maneira a sobressair e fazer um género de distensão, na própria, por existir uma batida mais saliente na música. Todas as palavras foram colocadas da maneira que eram transmitidas pelos cantores, para darem a sensação de ritmo, vibração, vontade de acompanhar a música e sentir a forte emoção de energia com que esta nos contagia.

Para finalizar, toda a organização e planeamento do espaço para representar as quadras e palavras, dentro delas, foram factor de relevo, dando ênfase à velocidade e



entusiasmo com que eram ditas pelos cantores e ao facto de existirem alturas em que cantam em conjunto. Portanto a solução seria organizar as frases e movimentos de modo a encaixarem todas em harmonia no final e que também combinassem com as vozes e tempos rítmicos da música.



Fig. 63 - Dirty POP: Frames da Animação



Fig. 64 - Dirty POP: Frames da Animação

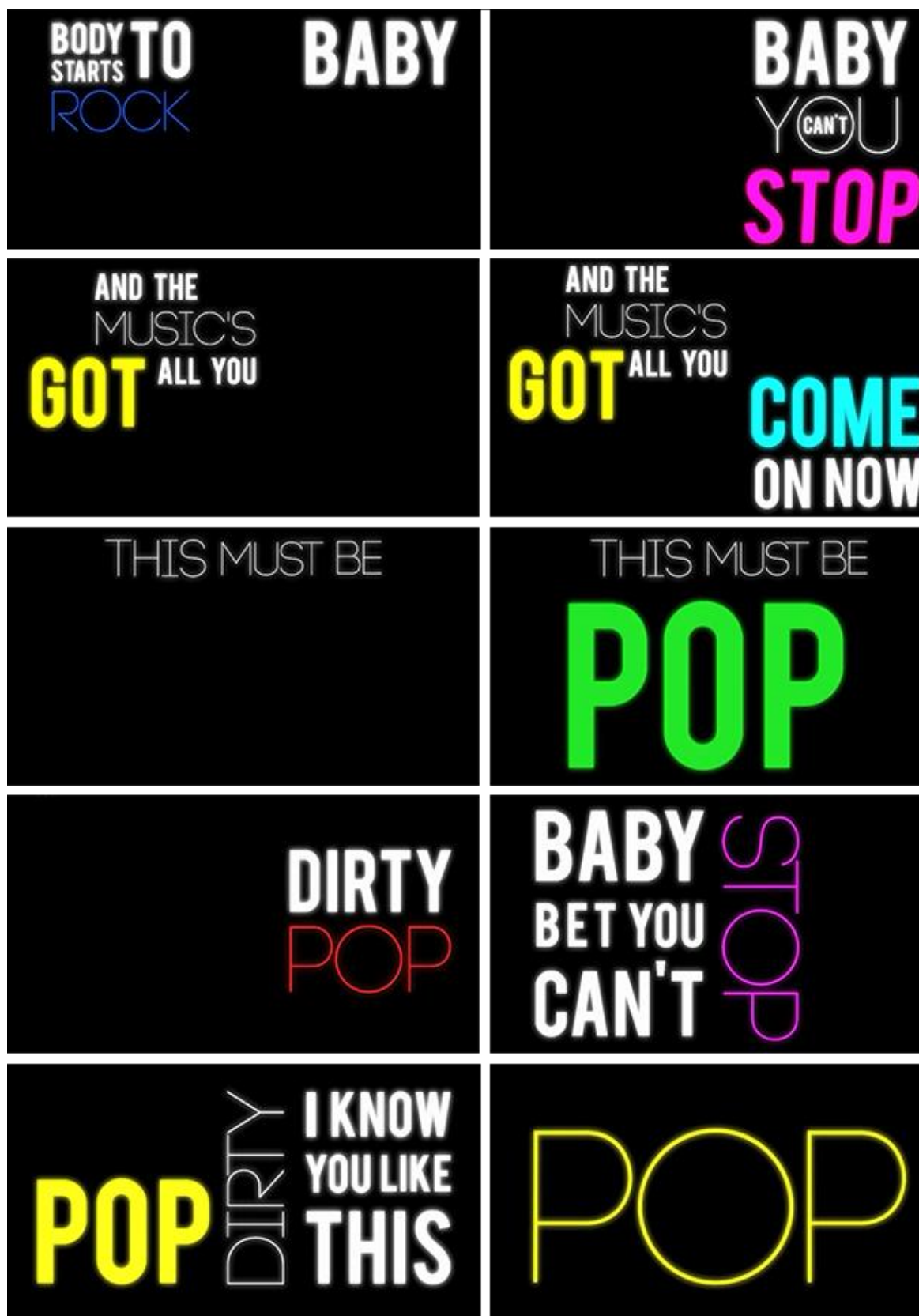


Fig. 65 - Dirty POP: Frames da Animação

### 3.13. POKER FACE

**Ano:** 2008

**Intérprete:** Poker Face

**Género:** Electropop

<i>"I wanna hold 'em like they do in Texas plays I wanna roll with him a hard pair we will be</i>	
<i>Fold 'em, let 'em, hit me, raise it baby stay</i>	<i>A little gambling is fun when you're with me</i>
<i>with me (I love it)</i>	<i>(I love it)</i>
<i>Love Game intuition play the cards with</i>	<i>Russian Roulette is not the same without a</i>
<i>spades to start</i>	<i>gun</i>
<i>And after he's been hooked I'll play the one</i>	<i>And baby when it's love, if its not rough it</i>
<i>that's on his heart</i>	<i>isn't fun, fun</i>
<i>Oh, oh, oh, oh, oh, oh-oh-e-oh-oh-oh</i>	<i>Oh, oh, oh, oh, oh, oh-oh-e-oh-oh-oh</i>
<i>I'll get him hot, show him what I've got</i>	<i>I'll get him hot, show him what I've got</i>
<i>Oh, oh, oh, oh, oh, oh-oh-e-oh-oh-oh,</i>	<i>Oh, oh, oh, oh, oh, oh-oh-e-oh-oh-oh,</i>
<i>I'll get him hot, show him what I've got</i>	<i>I'll get him hot, show him what I've got</i>
<i>Can't read my,</i>	<i>Can't read my,</i>
<i>Can't read my,</i>	<i>Can't read my,</i>
<i>No he can't read my poker face</i>	<i>No he can't read my poker face</i>
<i>(She's got me like nobody)</i>	<i>(She's got me like nobody)</i>
<i>Can't read my</i>	<i>Can't read my</i>
<i>Can't read my</i>	<i>Can't read my</i>
<i>No he can't read my poker face</i>	<i>No he can't read my poker face</i>
<i>(She is gonna let nobody)</i>	<i>(She is gonna let nobody)</i>
<i>P p p poker face, p p p poker face</i>	<i>P p p poker face, p p p poker face</i>
<i>(Muh muh muh muh)</i>	<i>(Muh muh muh muh)</i>
<i>P p p poker face, p p p poker face</i>	<i>P p p poker face, p p p poker face</i>
<i>(Muh muh muh muh)</i>	<i>(Muh muh muh muh)</i>

I won't tell you that I love you  
 Kiss or hug you  
 'Cause I'm bluffing with my muffin  
 I'm not lying I'm just stunning with my love  
 glue gunnin'  
 Just like a chick in the casino  
 Take your bank before I pay you out  
 I promise this, promise this  
 Check this hand cause I'm marvelous  
 Can't read my,  
 Can't read my,  
 No he can't read my poker face  
 (She's got me like nobody)  
 Can't read my  
 Can't read my  
 No he can't read my poker face  
 (She is gonna let nobody)  
 Can't read my,  
 Can't read my,  
 No he can't read my poker face  
 (She's got me like nobody)  
 Can't read my  
 Can't read my  
 No he can't read my poker face  
 (She is gonna let nobody)

Can't read my,  
 Can't read my,  
 No he can't read my poker face  
 (She's got me like nobody)  
 Can't read my  
 Can't read my  
 No he can't read my poker face  
 (She is gonna let nobody)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh)  
 (She is gonna let nobody)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh)  
 P p p poker face, p p p poker face  
 (Muh muh muh muh) "



**Suporte:** Fotografia.

**Peça final:** Três painéis em forma de baralho de cartas.

Este tema traz-nos a história de uma mulher que domina os homens e consegue conquistá-los seja de que maneira for. O título desta música é *Poker Face* devido à personagem ter um rosto sério sem que ninguém perceba o que está a planear. Esta figura feminina dominante está na companhia de vários tipos de personagens e dá-nos a impressão de que jogam poker num jogo de sedução e engano. Ao longo da música e consoante a acção decorrida muitos homens acham que ela os ama, mas na verdade ela só quer o dinheiro deles e tudo não passa de um jogo. É uma mulher que mantém um raciocínio frio e é profundamente insensível, pondo os sentimentos de lado, mas não é realmente imune a qualquer envolvimento emocional, de modo que tudo se torna mais perigoso até entrarem na roleta russa.

Neste jogo considerado muito arriscado (para ambos os jogadores) a participante feminina esconde todos os seus trunfos e mostra a sua face enigmática, bem como omite a sua excitação, para quem quer que seja o seu oponente, que tenta sempre enganar, para que os possa prender e manter interessados de tal forma viciante que tudo se torna muito mais irrecusável, intenso e quase doentio.

Para ela tudo o que faz não passa de divertimento, no sentido de brincar com os sentimentos e desejos dos homens, num jogo de gato e de rato perante os personagens masculinos.

Portanto a ideia principal que ressaltou logo no início seria adaptar a música, exactamente, ao jogo de Poker (às cartas), utilizando a técnica da fotografia, escolheram-se três pessoas, duas mulheres e um homem. Como o estilo desta música é muito sensual, descrevendo um ambiente quente e de conquista, decidiu-se montar um cenário em que as próprias pessoas fossem parte integrante de um baralho e cada uma delas representasse um naipe e, dentro dele, um rei e duas rainhas.

Usou-se, para tal, as cores tradicionais das cartas de poker e, para realçar o retrato das personagens, adicionou-se maquilhagem a cada uma no sentido de dar a sensação do

mesmo jogo sensual entre os participantes, principalmente mulheres, ao fazerem poses de sedução e manipulação a que se pode chamar “Poker Face”.



**Fig. 66** - *Poker Face: Peça Final.*



**Fig. 67** - *Poker Face: Peça Final.*



**Fig. 68** - *Poker Face: Peça Final.*







## CONCLUSÕES



A música e a imagem (cultura auditiva e visual) são duas vertentes da arte que permitem diversas aproximações a um tema e interpretações do mesmo. A imagem e a música foram também, logo no início, as primeiras emoções que o Homem absorveu da natureza e quis reproduzir e até imortalizar nos desenhos rudimentares que rabiscava na pedra. O som do vento, o piar de um pássaro, o ribombar do trovão, o cair da chuva, tudo isso tem um aspecto musical que o Homem sem ainda ter ideia de instrumentos (que viria a criar mais tarde para os reproduzir) absorveu na sua alma. A música é, como a imagem, uma linguagem universal praticamente acessível e compreensível por todos, unindo culturas e tendo um trajecto muito próprio quando chega aos ouvidos das pessoas para lhes entrar o coração.

Na nossa sociedade saturada de manifestações de todo o tipo, a música continua a ser preferida e abrangente. Através da música, muitos artistas criaram as suas obras pintadas, desenhadas, buscando inspiração nos acordes e alívio para o seu cansaço do mundo ruidoso. O interiorizar do ritmo, harmonia e intensidade numa peça musical serve de estímulo criativo para o que está representado na peça musical em si e para tudo o que nos rodeia. Assim sendo, imagem e música funcionam quase como um todo inseparável. Ao ouvirmos uma música, ela “toma conta de nós” e “mexe” connosco a todos os níveis da nossa massa sensorial. Mesmo que dois indivíduos, ou mais, sintam a mesma música e a “descrevam” de forma diferente (até mesmo pelas suas raízes culturais ou religiosas) existirá sempre, um ponto de convergência que fará assemelhar as abordagens dos vários ouvintes, até se estenderem para lá do debate infinito de perspectivas.

Este projecto teve uma grande relevância para mim, daí a minha escolha do tema. Com ele quis, acima de tudo, fazer sentir através da imagem representativa da música, o que todas as canções me fizeram sentir, sem perder a perfeita noção de que a mesma música ouvida por outra pessoa poderá e terá, talvez, interpretação diferente. Quis explorar as músicas em si e fazer valer as “imagens” contidas nas letras, como nas muitas histórias contadas, como uma mensagem, viva e importante que nos é transmitida e não nos deixa indiferentes, captando além da nossa atenção para a linguagem sonora e envolvendo-nos no ritmo e desempenho dos vários instrumentos, a vontade de agir.

Recapitulando um pouco, o que se pretendeu com este projecto foi mostrar que imagem e som podem estar intimamente ligados, tal como reflecte o conceito de audiovisual, tendo-se escolhido para tal a representação visual de 13 obras musicais.

O principal objectivo foi transmitir ao público, a visão da mensagem que o autor recebeu e o que sentiu ao ouvir as músicas que seleccionou, apelando assim à criatividade daquele que visualiza o seu trabalho e à discussão de ideias. Ou seja, pretendeu-se também que as pessoas se apercebam dos seus próprios ambientes e que haja uma partilha de experiências.

Outro aspecto importante deste projecto prendeu-se com as técnicas e materiais que foram explorados. Com a investigação durante o desenvolvimento, não só prática, mas também teórica, conseguiu-se ter uma evolução bastante significativa em termos de análise daquilo que realmente se pretendia com o projecto. Chegou-se à conclusão que antes de começar a ilustrar as músicas é essencial fazer uma análise e pesquisa iniciais, testar ideias e conceitos, pois acaba por ajudar a atingir os verdadeiros objectivos e a obter mais conhecimentos e assim contribuir para um projecto enriquecedor e apelativo. Aprender a usar novas técnicas e materiais é essencial para desenvolver o projecto, porque assim retrata-se melhor aquilo que a música significa para o autor do projecto e a temática que ela própria pode transmitir.

A maioria de nós aprecia música. Somos provocados, movidos, inspirados e sentimo-nos ligados a ela. Reflecte algo profundo sobre quem somos e a nossa experiência do mundo.

Foi uma investigação muito interessante e de grande importância para este projecto, conseguir reflectir e saber jogar com e sobre, os sentimentos, despertados e libertá-los nos materiais e por fim retratá-los no papel.



# **BIBLIOGRAFIA**





- BAPTISTA, A. (2007). *Funções da Música no Cinema: Contribuições para Elaboração de Estratégias Composicionais*. Minas Gerais: Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música, Brasil.
- BERGSTRÖM, B. (2008). *Essentials of Visual Communication*. Londres: Laurence King.
- BUDD, M. (2003). *Music and the Emotions - The Philosophical Theories*. Nova Iorque: Taylor & Francis.
- CARTER, R. (2015). *Typographic Design: Form and Communication*. Obtido de [https://vk.com/doc8157\\_414188176?hash=e0942ba13593514065&dl=36d5af04183194ac65](https://vk.com/doc8157_414188176?hash=e0942ba13593514065&dl=36d5af04183194ac65)
- Círculo de Leitores. (2002). *Enciclopédia Ilustrada da Família*. Lisboa: Círculo de Leitores.
- DAVIES, S. (2011). *Analytic Philosophy of Music*. Londres: T. Gracyk and A. Kania.
- FREITAS, A. (2007). *Psicodinâmica das Cores em Comunicação*. Obtido de [http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cor/psicodinamica\\_das\\_cores\\_em\\_comunicacao.pdf](http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cor/psicodinamica_das_cores_em_comunicacao.pdf)
- GAMITO, M. (2005). *A Cor na Formação do Designer, Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa*. Lisboa.
- HEATHER, B. (2011). *What is Visual Culture?* Obtido em 24 de Maio de 2016, de Introduction to Visual Culture: <http://culturevisuelle.org/introtovc/archives/23>
- HELLER, E. (2007). *A psicologia das cores: como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão*. Barcelona: Gustavo Gili.
- HERREROS, M. (1995). *Información Audiovisual: Concepto, Técnica, Expresión y Aplicaciones*. Madrid: Editorial Síntesis.
- HUDSON, S., & NOONAN, N. (2014). *The Art of Writing about Art, Second Edition*. Estados Unidos da América: Cengage Learning.
- JOLY, M. (2015). *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Edições 70.
- KANDINSKY, W. (2010). *Do Espiritual na Arte* (10ª ed.). Lisboa: Dom Quixote.

- MAES, H. (2010). *Intention, Interpretation, and Contemporary Visual Art*. Obtido de <https://kar.kent.ac.uk/31439/1/Final%20Proof%20BJA.pdf>
- MALORNY, U. (2007). *Kandinsky*. Colónia: Taschen.
- MARCH, M. (1988). *Creative Typography*. Oxford: Phaidon Press.
- McBurney, G. (2006). *Wassily Kandinsky: the painter of sound and vision*. Obtido em Abril de 2016, de The Guardian: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2006/jun/24/art.art>
- MCDONNELL, M. (2007). *Visual Music*. Obtido de <http://www.soundingvisual.com/visualmusic/VisualMusicEssay.pdf>
- MIRZOEFF, N. (1998). *What is Visual Culture. capítulo 1*. Obtido de [http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Mirzoeff-What\\_is\\_Visual\\_Culture.pdf](http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Mirzoeff-What_is_Visual_Culture.pdf)
- Mohana, M. (2015). *Music & How It Impacts Your Brain, Emotions*. Obtido em Maio de 2016, de PsychCentral: <http://psychcentral.com/lib/music-how-it-impacts-your-brain-emotions/>
- MUNARI, B. (1981). *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70.
- Palmer, S. (2015). *Nautilus*. Obtido de <http://nautil.us/issue/26/color/what-color-is-this-song>
- PALMER, S., & SCHLOSS, K. (2013). Music-Color associations are mediated by emotion. *PNAS, Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 110, pp. 8836-8841.
- PEREIRA, J. (2011). *Design e Música: Presença do Som no Design, Faculdade de Belas-Artes*. Lisboa.
- RATO, M. (2013). *Picturing Music: 20 Abordagens que Relacionam Cultura Visual e Música*. Lisboa.
- Santos, J. (2012). *A plasticidade da música na obra de Wassily Kandinsky*. Obtido em Maio de 2016, de Som e Imagem: [http://ml.virose.pt/blogs/si\\_12/?p=92](http://ml.virose.pt/blogs/si_12/?p=92)

SCHERER, R., & ZENTNER, M. (2001). *Emotional Effects of Music: Production Rules*. Obtido de <http://charris.ucsd.edu/SchererZentner.pdf>

SCOATES, C. (2013). *Brian Eno: Visual Music*. Chronicle Books.

VILAS-BOAS, A. (2010). *O que é Cultura Visual*. Porto: Multitema.

\*Este documento foi redigido de acordo com o antigo acordo ortográfico.